JOCURILE NOASTRE DE TOATE ZILELE

ERIC BERNE

O NOUĂ INTRODUCERE (2004) CA ŞI CÂND O UŞĂ NE-AR APĂREA BRUSC ÎN FAŢĂ

într-o dimineaţă rece de iarnă, acum 40 de ani, supervizorul meu mi-a dat un exemplar din Jocurile noastre de toate zilele, remarcând că, în ciuda titlului neobişnuit, autorul imprimase o nouă direcţie psihiatriei. La vremea aceea, eram în primul an de rezidenţiat în psihiatrie, la Universitatea „McGill" din Quebec, iar supervizorul meu, dr. Heinz Lehman, era, poate, cel mai influent psihiatru din America de Nord. Cu un an înainte, introdusese torazina (largactilul) ca tratament al schizofreniei în America de Nord, pas care a revoluţionat tratamentul bolilor mintale grave.

Nici dr. Lehman, nici eu nu ştiam pe atunci că Eric Berne crescuse în Montreal şi absolvise Universitatea „McGill". Cinci ani mai târziu, participând la grupurile terapeutice ale lui Beme din San Francisco, am aflat că aveam în comun şi alte lucruri: primele noastre diplome erau în domeniul limbilor clasice şi ne pasiona pe

JOCURILE NOASTRE DE TOATE ZILELE

ERIC BERNE

O NOUĂ INTRODUCERE (2004) CA ȘI CÂND O UȘĂ NE-AR APĂREA BRUSC ÎN FAȚĂ

într-o dimineață rece de iarnă, acum 40 de ani, supervizorul meu mi-a dat un exemplar din Jocurile noastre de toate zilele, remarcând că, în ciuda titlului neobișnuit, autorul imprimase o nouă direcție psihiatriei. La vremea aceea, eram în primul an de rezidențiat în psihiatrie, la Universitatea „McGill" din Quebec, iar supervizorul meu, dr. Heinz Lehman, era, poate, cel mai influent psihiatru din America de Nord. Cu un an înainte, introdusese torazina (largactilul) ca tratament al schizofreniei în America de Nord, pas care a revoluționat tratamentul bolilor mintale grave.

Nici dr. Lehman, nici eu nu știam pe atunci că Eric Berne crescuse în Montreal și absolvise Universitatea „McGill". Cinci ani mai târziu, participând la grupurile terapeutice ale lui Beme din San Francisco, am aflat că aveam în comun și alte lucruri: primele noastre diplome erau în domeniul limbilor clasice și ne pasiona pe

amândoi felul în care trecutul îi afectează pe oameni — unii îl lasă să hotărască cine sunt, în timp ce alții fac din el parte a viitorului lor. însă ceea ce m-a impresionat cel mai mult la Beme au fost patru caracteristici personale: inteligența vie; concentrarea precisă ca laserul; umorul sec, excentric și capacitatea lui de a detecta o ordine și anumite tipare în haosul aparent al interacțiunilor umane.

Cititorul va regăsi în carte toate aceste caracteristici. Una dintre calitățile analizei jocurilor din perspectiva lui Beme este aceea că face legătura între experiențele interioare ale oamenilor și comportamentele lor interpersonale, între latura psihologică și cea socială, atât pe moment, cât și de-a lungul timpului.
Numele surprinzătoare și adesea amuzante pe care le-a dat jocurilor descrise ne fac să le privim mai atent, să le înțelegem puțin altfel și să ne recunoaștem cu puțin umor chiar pe noi înșine în ele.

Este posibil ca unii dintre primii cititori să fi dat cartea partenerului sau unui prieten cu o remarcă triumfătoare sau chiar condescendent-răzbunătoare de genul „Te-a ghicit!“, însă nu aceasta a fost intenția lui Beme. El ne-a invitat să râdem de absurditățile și capriciile noastre, dar umorul său n-a fost răuvoitor.

Mai degrabă este ca și când ne-ar apărea brusc în față o ușă pe care o putem deschide. Iar în privința tratamentului pacienților, Berne a creat o altă asemenea ușă. El le-a cerut pacienților un contract clar: „Ce vrei să schimbi la tine? Cum vei ști când o vei face?“, întrebări care au condus la o delimitare clară a obiectivelor și, astfel, la criterii precise pe baza cărora să fie judecat succesul tratamentului — ceea ce dă o direcție clară terapiei. Beme obișnuia să spună:

„Eu nu fac terapie de grup, eu vindec oameni“.

Pentru a putea publica Jocurile noastre de toate zilele în 1964, Beme și prietenii săi au trebuit să plătească

editura din banii lor. Spre surpriza celor ce au respins-o, cartea a devenit un mare succes, iar termeni precum „stroke“ (stimulare/semn de recunoaștere)’, „joc“,

„racket“ (deghizare a unui sentiment inacceptabil social)”, „tranzacție“, „Copil“, „Părinte“ și .Adult“ au intrat rapid în cultura populară a anilor 1960 și 1970, deși, deloc rar, cu înțelesuri și conotații pe care Beme nu le-a intenționat niciodată.

Din păcate, succesul a transformat analiza tranzacțională într-un circ al psihologiei de popularizare. Ceea ce s-a pierdut adesea în acest vârtej a fost faptul că analiza tranzacțională este o abordare cognitiv-comportamentală serioasă a psihoterapiei, care conține, de asemenea, modalități foarte eficace de gestionare a modelelor interne ale eului și ale alterității, precum și a altor probleme psihodinamice.

Până la momentul în care situația s-a stabilizat și analiza tranzacțională a intrat în perioada de acalmie după momentul celebrității au fost adăugate concepte și intervenții noi, multe dintre vechile idei fiind modificate. Apoi Berne a murit și, cel puțin în Statele Unite, schisma care a pornit de la disputa în jurul

' Beme utilizează cuvântul „stroke“ într-o varietate de sensuri (printre altele, cuvântul poate însemna „mângâiere“, dar și „lovitură“), însă, ca termen psihologic, el se referă la un act de recunoaștere prin stimulare: „Putem defini o stimulare (stroke) ca fiind un semn de recunoaștere (...), un mijloc prin care una dintre cele două persoane recunoaște existența celeilalte prin intermediul unui gest, unei acțiuni, unui cuvânt“ (Alain Cardon, Vincent Lenhardt, Pierre Nicolas, Analiza tranzacțională, Editura Codecs, București, p. 80). (N.red.)

" în limba engleză curentă, „racket“ înseamnă, printre altele, „tărăboi“ și „contrabandă“. Definiția cea mai curentă a noțiunii psihologice de racket este „cea de deghizare a unei emoții printr-o alta“. „Un racket, în Analiza tranzacțională, este substituirea expresiei unui sentiment sau a unei emoții profunde și autentice cu expresia unui alt sentiment sau a unei alte emoții «mai acceptabile» din punct de vedere social“ (Alain Cardon, op. cit., pp. 127 și 130). (N.red.)

„reparentajului“ pacienților prin inducerea regresiei în copilărie a sleit forțele analizei tranzacționale și ale practicanților ei. Totuși, rădăcinile au rămas puternice.

ANALIZA TRANZACȚIONALĂ ÎN PREZENT

Peste 10 000 de oameni de pe tot cuprinsul globului își spun astăzi „analiști tranzacționali“. Există grupări regionale oficiale în multe țări, o organizație internațională și cinci asociații multinaționale: Asociația Internațională de Analiză Tranzacțională (ITAA), Asociația Americană de Analiză Tranzacțională (ATAA), Asociația de Analiză Tranzacțională a Pacificului de Vest (WPATA), Asociația Latino-Americană de Analiză Tranzacțională (ALAT) și Asociația Europeană de Analiză Tranzacțională (EATA). Numai ultima numără circa 6 000 de membri. în alcătuirea acestor organizații intră atât nespecialiști, cât și profesioniști. Certificarea prin examinarea competențelor în domeniul psihoterapiei, consilierii, educației și dezvoltării organizaționale asigură controlul calității și este o sursă de membri noi. în țări precum Marea Britanie și Australia, formarea în analiză tranzacțională poate face parte din materiile de la nivelul de masterat.

Bazându-se pe observații atente și intuiții perspicace, pe care le-a formulat sub forma unor generalizări practice și a unor diagrame didactice utile, Beme și-a prezentat ideile în termenii științifici ai vremii sale. însă acum noi le putem înțelege în termenii științifici ai timpului nostru. Să vă dau câteva exemple:

Berne a definit stroke (stimularea) drept un semn de recunoaștere oferit de o persoană unei alte persoane, esențial pentru sănătatea fizică și psihică. Astăzi, deprivarea maternă, atașamentul sugarului și rolul atingerii fizice în cadrul stării de bine sunt, probabil, zonele cele mai cercetate din domeniul sănătății mintale. S-a demonstrat, de

pildă, că bebelușii au nevoie de stroke-uri fizice (de mângâieri) pentru a rămâne în viață, chiar dacă stimulările (strokes) fizice devin tot mai puțin necesare pe măsură ce învățăm să facem schimb de semne de recunoaștere (stroke) verbale și nonverbale.

STĂRILE EULUI

Beme a descris stările eului ca fiind moduri coerente de gândire, simțire și comportament ce apar împreună. Astăzi, le putem conceptualiza și ca manifestări ale unor rețele neuronale specifice din creier. Datorită progreselor neuroimagisticii, rețelele neuronale pot fi văzute în mod concret.

Rețelele neuronale ce se dezvoltă în perioada timpurie a vieții au fost numite de Beme stări ale eului din „Copil“. Când activăm o asemenea stare, ne comportăm asemenea copilului care am fost odată. Rețelele neuronale care reprezintă intemalizarea oamenilor care ne-au crescut, așa cum i-am perceput noi, au fost numite de Beme „Părinte“. Când suntem în Părinte, gândim, simțim și acționăm ca unul dintre părinții noștri sau ca una dintre persoanele care le-au ținut locul. Stările eului care gestionează ceea ce se întâmplă aici și acum într-un mod nonemoțional

sunt numite „Adult“. Când suntem în Adult, evaluăm realitatea în mod obiectiv și luăm decizii pe baza faptelor, asigurându-ne totodată că emoțiile sau ideile din Copil sau Părinte nu contaminează procesul.

Trebuie remarcat că stările eului sunt reale și observabile, nu ipotetice precum Eul, Se-ul și Supraeul din psihanaliză. Trebuie remarcat, de asemenea, că fiecare dintre noi are toate cele trei stări ale eului și că le încarcă cu energie în mod diferit, în funcție de moment și situație. Cu alte cuvinte, Adultul, care este o stare a eului sau un grup de stări ale eului, nu este același lucru cu o ființă umană adultă.

Odată identificată o stare a eului, ea este mai ușor de recunoscut după aceea, iar această conceptualizare ne permite descrierea tranzacțiilor dintre stările din interiorul aceluiași eu sau dintre stările unui individ sau cele ale altor oameni.

Fiecare tranzacție are două părți: un stimul și un răspuns. Tranzacțiile individuale fac și ele parte, de obicei, dintr-o serie. Analiza unor asemenea serii ne permite să deosebim comunicarea de succes de cea nereușită și să examinăm în detaliu cum obțin oamenii stroke-uri, cum își petrec timpul și cum relaționează unii cu alții. După cum se va discuta mai târziu, jocurile sunt modalități foarte specifice de relaționare și interacțiune cu ceilalți.

ANALIZA JOCURILOR

în Jocurile noastre de toate zilele, Beme descrie jocul drept o serie de tranzacții cu un anumit tipar predictibil, care aparent sunt sincere, dar care, de fapt, au motivații ascunse și conduc la un rezultat previzibil bine definit.

Jocurile sunt metode obișnuite, disfuncționale, de obținere a semnelor de recunoaștere (strokes), iar cei implicați nu sunt pe deplin conștienți de cele două niveluri ale tranzacțiilor în care sunt angajați. Beme n-a vrut niciodată să sugereze că persoana îi manipulează conștient sau îi derutează deliberat pe ceilalți, cum se înțelege azi în mod obișnuit prin expresii de genul „A te juca cu mintea cuiva“ sau prin jocurile de război marital precum cel din piesa lui Albee Cui i-e frică de Virginia Woolf?

Beme se aștepta ca analiza jocurilor să fie îmbunătățită pe măsură ce se acumulau noi cunoștințe, însă el a formulat elementele teoretice de bază ale analizei jocurilor: teza, scopul, rolurile, tranzacțiile, paradigma, mutările, șase tipuri de beneficii și răsplata. El a schițat totodată și câteva sisteme de clasificare. Ulterior (1972), trebuia să elaboreze formula lor de bază. Dacă o serie de tranzacții nu se potrivea acestei formule, ea nu era considerată un joc. Această formulă a jocului este următoarea:

M + S = Rs — C — Bn

Momeală Stratagemă Răspuns Comutare Beneficiu

negativ

„Momeala“ este prima mutare/invitație făcută de inițiator, persoana A. „Stratagema“ este slăbiciunea Persoanei B, care o face să răspundă la momeală. „Comutarea“ reprezintă trecerea într-o altă stare a eului a Persoanei A. „Beneficiul negativ“ este răsplata ei, o emoție surprinzătoare. Pentru a face și mai clară această formulă, să luăm exemplul lui Johnny, copilul care a mințit.

în timp ce părinții lui și prietenii acestora beau o cafea la masa din bucătărie, Johnny, în vârstă de cinci

ani, intra și ieșea în fugă din încăpere, trăgând fericit după el camionul preferat. Brusc, în sufragerie se aude o izbitură. Intrând în cameră, mama găsește o vază spartă, căzută de pe măsuța de cafea.

— Cine a făcut asta?, întreabă ea.

— Cățelul, răspunde el.

Mama se înroșește de furie. Știa că dăduse drumul afară câinelui cu cinci minute înainte. Se apropie de copil și îl lovește spunând:

— Nu vreau să cresc un copil care minte!

Era evident cine spărsese vaza. Prin urmare, întrebarea mamei legată de cine spărsese vaza, deși la prima vedere părea o cerere de informații a Adultului, la nivel psihologic era, de fapt, o invitație la minciună pentru Johnny — ceea ce el a și făcut. înroșindu-se de furie, mama a trecut din starea eului de Adult în cea de Părinte. Beneficiul ei negativ a fost sentimentul brusc și surprinzător de mânie îndreptățită.

Am spune că acea mamă a jucat jocul „Acum te-am prins, ticălosule!“ (ATPT). Trebuie remarcat totuși că ea nu a căutat în mod deliberat și conștient să-și „prindă“ fiul și să-l lovească. Dimpotrivă, ea a fost foarte afectată de rezultat. Johnny, în schimb, a jucat „Dă-mi un șut“. Dacă ar fi răspuns „Eu am făcut-o“, n-ar mai fi avut loc niciun joc.

ANALIZA JOCURILOR DE LA BERNE ÎNCOACE

Unul dintre cele mai clare moduri de analizare a jocurilor a fost prezentat de Bob și Mary Goulding la sfârșitul anilor 1970. Pentru ei, un joc constă în următoarea succesiune de tranzacții:

1. Persoana A transmite un mesaj aparent și, în același timp, un mesaj ascuns.

2. Persoana B răspunde la mesajul ascuns.

3. Persoana A trece într-o altă stare a eului și are un sentiment surprinzător și neplăcut.

Folosind scena dintre Johnny și mama lui, putem analiza jocul după cum urmează:

Mama (Persoana A): tranzacția aparentă: „Cine a făcut asta?“ La nivel social, este doar o întrebare menită să ducă la aflarea faptelor. La nivel psihologic, este o invitație la minciună pentru Johnny.

Johnny (Persoana B): „Câinele“. Johnny răspunde tranzacției ascunse.

Mama (Persoana A): Mama se înroșește în timp ce trece dintr-o stare a eului într-alta și sfârșește simțind o emoție neplăcută surprinzătoare.

Jocurile, notau soții Goulding, sunt foarte util numite după sentimentul final sau după concluzia trasă de inițiator. De vreme ce mama a inițiat secvența, iar la final a simțit o furie îndreptățită la descoperirea unei fapte rele, acest joc a fost numit „Acum te-am prins, ticălosule!“ (ATPT). Johnny a jucat, în schimb, „Dă-mi un șut“, ce se termină cu sentimentul de a fi lovit.

TRIUNGHIUL DRAMATIC

Dezvoltând ideile lui Beme privind rolurile în cadrul jocului, Steve Karpman observa la sfârșitul anilor 1960

că în toate dramele trebuie să existe o victimă. Mai mult, pentru a fi victimă, o persoană are nevoie fie de un salvator, fie de un persecutor. Pentru a continua drama, oamenii schimbă rolurile între ei sau aduc în joc terțe părți, formând un triunghi dramatic de interacțiune.

în jocuri, aceste trei roluri sunt interschimbabile, fiind jucate de toți participanții. Când cineva joacă inițial unul dintre roluri, poate fi surprins să constate că a ajuns să joace în alt rol. în exemplul de mai sus, mama începe ca un posibil salvator, trece în victimă, iar apoi sfârșește ca fiind persecutorul lui Johnny. Băiatul, Johnny, a trecut din persecutor (al mamei) în victimă.

La mijlocul anilor 1970, Jacqui Schiff și adepții săi au observat că într-un joc participanții nu-și folosesc toate stările eului. De pildă, în jocul ATPT, o persoană își activează stările eului de Părinte și Adult, în timp ce cealaltă își activează Copilul. împreună, ele își activează toate cele trei stări ale eului. Este ca și când ar forma o persoană completă doar împreună.

în exemplul cu Johnny, mama acestuia a funcționat în stările eului de Părinte și Adult, iar Johnny, în cea de Copil. Dacă acest joc este jucat în mod repetat, există pericolul ca Johnny să nu devină un adult capabil să se simtă vinovat din interior, ci să crească fiind preocupat de umilirea din exterior și încercând fie să le facă pe plac, fie să li se opună, fie să-i înșele pe cei învestiți cu autoritate. Adică nu va reuși să-și folosească în mod adecvat propriul Părinte și propriul Adult.

Persoana care inițiază un joc o face desconsiderând, neluând în calcul ceva. Desconsiderările pot fi de patru feluri: (1) desconsiderarea faptului că există o problemă, (2) desconsiderarea

importanței problemei, (3) desconsiderarea faptului că problema poate fi soluționată de către persoana în cauză și

(4) desconsiderarea faptului că problema poate fi soluționată de oricine.

Mama lui Johnny a ignorat faptul că dulăul era afară și că zglobiul Johnny se afla lângă vaza spartă. A mai desconsiderat, de asemenea, faptul că n-a avut grijă pe deplin ca incinta casei să fie un loc sigur pentru copil. Un răspuns mai adecvat din partea ei ar fi fost: „Nu te apropia“ sau „Du-te și adu mătura“.

JOCURILE ÎN CONTEXTUL SCENARIULUI

în 1979, R.G. Erskine și M.J. Zalcman au dezvoltat ideea lui Beme că beneficiul negativ al jocului reîntărește poziția de viață fundamentală a persoanei, atitudinea de bază pe care persoana o are față de sine și ceilalți, precum și deciziile sale de scenariu. Cu alte cuvinte, scenariile sunt construite din jocuri repetate și beneficiile lor negative. însă, încă din lucrarea de față, Beme observa cât de ușor se poate transforma jocul „Datornicul“ într-un plan de viață.

Este posibil ca mama lui Johnny să fi simțit la final încă o dată că oamenii (sau bărbații) nu sunt OK și că o vor minți, confirmându-și astfel vechile decizii cu privire la sine, la ceilalți și la ce se poate aștepta pe această lume. Evident, o asemenea ipoteză trebuie să fie verificată cu atenție; altfel este doar o pură speculație.

Se poate, de asemenea, ca ea să creeze situații ce-i produc sentimente neplăcute pe care apoi să le poată folosi pentru a-și întări scenariul. De exemplu, ar putea să încerce să adune sentimente negative care să-i justifice exprimarea fără sentimente de vinovăție a antipatiei sale față de Johnny și a dorinței de a scăpa de el, sau pe care să le folosească pentru a-și justifica

divorțul fără să se simtă vinovată. într-un asemenea caz, aceste sentimente pot fi numite emoții „deghizate“ (racket) emoțional. Ea și-ar utiliza supărările ca pe niște bonuri valorice (stamps), strângându-le pentru a obține cu ele mai târziu un „premiu“.

înregistrări video recente ale bebelușilor cu mamele lor demonstrează că unele jocuri sunt jucate încă din primul an de viață. Se presupune că ele sunt înregistrate ca tipare de comportament în memoria implicită cu mult timp înaintea achiziției limbajului de către copil. După cum nota Beme, ne învățăm în mod activ copiii să joace anumite jocuri psihologice. într-adevăr, secvența descrisă mai sus dintre Johnny, băiețelul de cinci ani, și mama lui ar putea fi doar cea mai recentă dintr-o serie lungă de tranzacții identice, în care Johnny este învățat să joace „Dă-mi un șut“.

în 1977, Fanita English scria că jocurile apar atunci când oamenii nu pot determina o altă persoană să le ofere stimulări (strokes) în stilul în care erau obișnuiți în copilăria timpurie și de aceea preferă să exprime niște sentimente care să le acopere pe cele interzise („deghizare“ — „racketeering“). Ca răspuns, ei trec dintr-o stare a eului în alta. Ea a tras concluzia că există, de fapt, doar trei tipare majore: ATPT, în care o persoană trece din Copilul neajutorat sau rebel în Părinte; „Dă-mi un șut“, în care persoana trece din Părintele autoritar sau de ajutor în Copil; „Scandal“, în care ambii parteneri își schimbă simultan stările eului și continuă. English a descris și felul în care oamenii joacă uneori jocuri care confirmă două poziții de viață diferite. De exemplu, o persoană de tipul mamei lui Johnny ar putea juca ATPT, care îi reîntărește poziția „Eu sunt OK, tu nu ești OK“, iar apoi, sub stres, poate comuta la „Dă-mi un șut“, care îi reîntărește poziția de viață „Eu nu sunt OK, tu ești OK“. Astăzi, putem considera că acesta este

un exemplu de reîntărire a două seturi de principii organizatoare de bază ale unei persoane: unul din memoria explicită („Eu sunt OK, tu nu ești OK“) și altul mai profund, din memoria implicită („Eu nu sunt OK, tu ești OK“). Legat de acest lucru, după ce Jocurile noastre de toate zilele a fost publicată, Beme obișnuia să vorbească despre „tricouri“ psihologice: partea din față a tricoului poartă un mesaj de genul „Te rog, iubește-mă“, dar când posesorul se întoarce, pe spate se poate citi „Nu tu, prostule“.

C. Steiner subliniază faptul că jocurile sunt lupte de putere pentru obținerea semnelor de recunoaștere (strokes) atât de necesare pentru supraviețuirea psihică a adulților, dar care, în general, sunt în număr redus din cauza restricțiilor sociale și a regulilor interne care-i împiedică pe oameni să le schimbe între ei în mod liber.

JOCURILE ÎN CONTEXTUL GRUPURILOR MAI MARI

Recent, Charlotte Sills a subliniat că, atunci când oamenii joacă în mod repetat același joc în cadrul unui grup, ei își pot exprima o dilemă umană fundamentală pe care grupul n-a abordat-o. Cu alte cuvinte, o persoană poate juca ATPT sau „Cusurgiul“ nu din cauza unor probleme personale, ci pentru a da glas evitării inconștiente de către grup a abordării problemei general umane a încrederii.

ANALIZA TRANZACȚIONALĂ: PREZENT ȘI VIITOR

în ziua de azi, analiza tranzacțională, inclusiv analiza jocurilor, este folosită într-o varietate largă de domenii — psihoterapie individuală, de grup și maritală, consiliere, educație și dezvoltare organizațională. Conceptele sale de bază par să fie susținute de progresele recente din neuroștiințe. Cele mai puternice dovezi sunt cele care vin în sprijinul conceptelor de „stroke“ (stimulare) și de „stare a eului“, iar acestea sunt elementele fundamentale ale abordării tranzacționale. Cercetările privind rezultatele tratamentului și satisfacția pacienților au arătat că metoda este foarte eficientă. însă două curente dominante ale sănătății mintale se dovedesc a fi relevante în mod direct pentru importanța analizei tranzacționale în secolul XXI: psihologia pozitivă și mentalizarea.

Recent, s-a intensificat interesul pentru rolul unor fenomene precum recunoștința, speranța, optimismul, starea de flux, meditația și intimitatea în viața și în îmbătrânirea satisfăcătoare. Acest tip de idei au fost foarte importante în mișcarea psihologică umanistă din anii 1960, dar propovăduitorii lor nu erau prea interesați de cercetare. Astăzi s-au realizat asemenea cercetări, viața călugărițelor, cea a studenților și a altora fiind examinate în mod activ în cadrul unor studii atât retrospective, cât și prospective.

Psihologia pozitivă, cum se numește acum această mișcare, a fost întotdeauna un element important al analizei tranzacționale, datorită accentului pus de Beme pe obținerea legitimă de semne de recunoaștere (strokes) pentru ceea ce ești și ceea ce faci, datorită accentului pus de el pe autonomie și „a fi OK“, stări manifestate prin conștientizare, spontaneitate și intimitate, precum și

datorită accentului pe care l-a pus pe ajutorul oferit oamenilor pentru a se elibera de „jocuri“ și scenarii distructive.

Cei ce lucrează astăzi în domeniul sănătății mintale apreciază tot mai mult importanța uriașă a faptului că oamenii se văd pe ei înșiși și pe ceilalți ca fiind motivați de stări, gânduri și emoții interioare. Această capacitate a fost numită în diverse moduri: „intuiție“ psihologică, mentalizare și inteligență emoțională. Ea se află la baza empatiei și a abilităților sociale, și pare să fie un aspect important al rezilienței psihice, al capacității de a face față factorilor stresanți.

Descrierile făcute de Beme interacțiunilor observabile dintre oameni, într-un limbaj simplu, atrăgător și chiar colocvial, le-a permis oamenilor să realizeze că își pot înțelege comportamentul și, mai important, că și-l pot schimba. El a oferit un cadru de referință pentru mentalizare. Asta voia să spună Heinz Lehman când mi-a zis că Beme imprimase o nouă direcție psihiatriei. Acest lucru a fost și continuă să fie responsabil pentru popularitatea acestei abordări.

Multe dintre ideile care au apărut pentru prima dată în Jocurile noastre de toate zilele sunt atât de larg acceptate astăzi, încât uităm care a fost originea lor.

Pe de altă parte, analiștii tranzacționali au adoptat idei și tehnici ale altor abordări, iar practicanții săi au continuat să modifice și să dezvolte ideile originale ale lui Beme. Procedând astfel, ei acționează în spiritul faimoasei replici a lui Beme: „Eu nu fac terapie de grup, eu vindec oameni“.

Acesta este genul de carte pe care o poți citi iar și iar. Eu însumi, recitind-o, am fost izbit din nou de claritatea și utilitatea multora

dintre intuițiile lui Beme, de profunzimea observațiilor lui clinice, precum și de cât de mult continuăm să-i datorăm.

Acestea fiind spuse, te invit, dragă cititorule, să te cufunzi în această carte de căpătâi.

Dr. James R. Allen

Dr. James R. Allen este profesor de psihiatrie și științe comportamentale, precum și șeful de catedră al secției de psihiatrie pediatrică de la Universitatea Oklahoma (Centrul de Științe Medicale). A fost președintele Asociației Internaționale de Analiză Tranzacțională.

Cei care doresc să afle mai multe informații despre analiza tranzacțională de astăzi pot vizita și website-ul Asociației Internaționale de Analiză Tranzacțională: http:// www.itaaworld.org/.

PREFAȚĂ

Cartea de față a fost planificată, în principal, ca o continuare a cărții Analiza tranzacțională în psihoterapie , dar ea a fost concepută de așa manieră încât să poată fi citită și înțeleasă în mod independent. Teoria necesară analizei și înțelegerii clare a jocurilor a fost rezumată în partea I. Partea a II-a conține descrierea individuală a jocurilor. Partea a III-a conține material clinic și teoretic nou, care, adăugat la cel vechi, face posibilă înțelegerea, într-o oarecare măsură, a ceea înseamnă să fii eliberat de jocuri. Cei ce doresc mai multe informații sunt trimiși la volumul anterior. Cititorul ambelor cărți va observa că în plus față de progresele teoretice există câteva schimbări terminologice și de perspectivă minore bazate pe noile moduri de gândire apărute, pe lecturile și materialele clinice recente.

Nevoia apariției unei asemenea cărți a fost semnalată de interesul pe care studenții și publicul prelegerilor mele l-au manifestat pentru liste de jocuri sau pentru o explicare mai elaborată a jocurilor menționate ca

' în traducere: Beme, E., Analiza tranzacțională în psihoterapie, Editura

Trei, București, 2011.

exemple în expunerea generală a principiilor analizei tranzacționale. Le mulțumesc, la modul general, studenților, publicului și mai ales pacienților care au descris, identificat și numit jocuri noi. Și îi mulțumesc în mod special domnișoarei Barbara Rosenfeld pentru numeroasele sale idei în privința tehnicii și semnificației ascultării. Mulțumirile mele se îndreaptă, de asemenea, către dr. Melvin Boyce, domnul Joseph Concannon, dr. Franklin Emst, dr. Kenneth Everts, dr. Gordon Gritter, doamna Frances Matson și dr. Ray Poindexter, printre alții, pentru descoperirea sau confirmarea independentă a semnificației multor jocuri.

Domnul Claude Steiner, fost director de cercetare al Seminarelor de Psihiatrie Socială din San Francisco, actualmente activând în cadrul Departamentului de psihologie al Universității din Michigan, merită să fie menționat în mod special din două motive. El a condus primele experimente care au confirmat multe dintre elementele teoretice cheie de aici și, prin aceste experimente, a ajutat considerabil la clarificarea naturii autonomiei și intimității. Datorez mulțumiri, de asemenea, doamnei Mary N. Williams, secretara mea personală, pentru ajutorul său continuu, precum și Annei Garrett, pentru ajutorul său în lectura ciornelor.

CHESTIUNI SEMANTICE

Pentru concizie, jocurile sunt descrise în mare parte dintr-un punct de vedere masculin dacă nu e stipulată clar o perspectivă feminină. De aceea, jucătorul principal este desemnat, de obicei, prin pronumele „el“, dar fără prejudecăți, de vreme ce, în absența altor precizări, aceeași situație poate fi descrisă mutatis

mutandis și prin pronumele „ea“. Dacă rolul femeii diferă semnificativ de cel al bărbatului, atunci este tratat separat. De asemenea,

terapeutul va fi desemnat, fără prejudecăți, tot prin pronumele „el“. Vocabularul și perspectiva sunt orientate în principal către clinicianul practicant, dar și membrii altor profesiuni pot găsi cartea de față interesantă sau utilă.

Analiza tranzacțională a jocurilor trebuie să fie diferențiată în mod clar de sora sa aflată în plină dezvoltare din științele exacte, analiza matematică a jocurilor, deși câțiva dintre termenii care apar în text, precum „răsplată“, sunt acum termeni matematici respectabili. Pentru o trecere în revistă detaliată a teoriei matematice a jocurilor, vezi Games & Decisions, de R.D. Luce și H. Raiffa.'

Carmel, California, mai 1962

' Luce, R.D., și Raiffa, H., Games & Decisions, John Wiley & Sons Inc., New York, 1957.

INTRODUCERE

1. INTERACȚIUNEA SOCIALĂ

Teoria interacțiunii sociale, care a fost descrisă într-o anumită măsură în cartea mea Analiza tranzacțională în psihoterapie', poate fi rezumată după cum urmează.

Spitz a descoperit'* că bebelușii deprivați de atingere fizică o perioadă lungă de timp tind să cadă într-un declin ireversibil și sunt predispuși chiar să moară din cauza unei boli apărute pe parcurs. Mai concret, acest lucru înseamnă că deprivarea emoțională, așa cum o numește el, poate avea un rezultat fatal. Aceste observații dau naștere ideii că ar exista o foame de stimuli și sugerează că formele preferate de stimuli sunt cele oferite de intimitatea fizică, concluzie deloc greu de acceptat în baza experienței vieții de zi cu zi.

Un fenomen similar este observat la adulții supuși deprivării senzoriale. Experimental, o asemenea

’ Berne, E., Analiza tranzacțională în psihoterapie, Editura Trei,

București, 2011.

" Spitz, R., „Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early

Childhood“, Psychoanalytic Study of the Child, 1: 53-74,1945.

deprivare poate produce o psihoză tranzitorie sau poate da naștere cel puțin unor tulburări mintale temporare, în trecut, s-a observat că deprivarea socială și senzorială are efecte similare la indivizii condamnați la perioade lungi de detenție solitară. într-adevăr, detenția solitară este una dintre cele mai detestate pedepse chiar și de către deținuții obișnuiți cu brutalitățile fizice*, iar acum este o metodă notorie de inducere a obedienței politice. (Invers, cea mai bună armă cunoscută împotriva obedienței politice este organizarea socială.*')

Sub aspect biologic, este probabil ca deprivarea emoțională și senzorială să determine sau să încurajeze modificări la nivel organic. Dacă sistemul reticular de activare"* din trunchiul cerebral nu este stimulat suficient, pot apărea modificări degenerative ale celulelor nervoase, cel puțin indirect. Acestea pot fi și un efect secundar al malnutriției, dar malnutriția în sine poate fi un rezultat al apatiei, ca în cazul copiilor care suferă de marasm (atrepsie). Prin urmare, poate fi postulat un lanț cauzal biologic care duce de la deprivarea emoțională și senzorială, prin apatie, la modificări degenerative și la moarte. în acest sens, „foamea de stimuli" are aceeași legătură cu

supraviețuirea organismului uman ca foamea propriu-zisă.

într-adevăr, foamea de stimuli este similară foamei propriu-zise nu numai din punct de vedere biologic, ci și psihologic și social. Termeni precum malnutriție, sațietate, rafinat în gusturi, gurmand, postire, ascetic,

' Belbenoit, Rene, Dry Guillotine, E.P. Dutton & Company, New York,

1938; Seaton, G.J., Isle of the Damned, Popular Library, New York,

1952.

" Kinkhead, E. In Every War But One, W.W. Norton & Company, New York, 1959.

French, J.D., „The Reticular Formation“, Scientific American, 196: 54-60, mai 1957.

arte culinare și bucătar bun sunt ușor de transferat din domeniul nutriției în cel al senzației. Supraalimentarea își are corespondentul în suprastimulare. în ambele sfere, în condiții obișnuite, când resursele sunt abundente și este posibil un meniu diversificat, alegerile vor fi influențate puternic de idiosincrasiile individului. Este posibil ca unele dintre aceste idiosincrasii să fie determinate constituțional, dar acest lucru este irelevant pentru chestiunile discutate aici.

Psihiatrul social este preocupat de ceea ce se întâmplă după ce bebelușul este separat de mamă, în procesul normal de creștere. Ceea ce s-a spus până acum poate fi rezumat prin „expresia colocvială“': „Dacă nu ești stimulat (stroked), vei crește strâmb“. Prin urmare, după ce se termină perioada de strânsă intimitate cu mama, individul se confruntă pentru tot restul vieții cu o dilemă între ale cărei alternative vor oscila în permanență destinul și supraviețuirea lui. O alternativă o reprezintă forțele sociale, psihologice și biologice ce zădărnicesc continuarea unei intimități fizice de tip infantil; cealaltă alternativă o constituie încercările lui permanente de a obține acel tip de intimitate. în majoritatea situațiilor, el va face un compromis. învață să se descurce cu forme de mângâiere mai subtile, chiar simbolice, până când și cel mai mic semn de recunoaștere va putea servi acestui scop, deși dorința lui de contact fizic poate rămâne neostoită.

Acest proces de compromis poate fi numit prin feluriți termeni, cum ar fi „sublimare“; însă oricum s-ar numi, rezultatul este o transformare parțială a foamei infantile de stimuli în ceva ce poate fi numit foame de recunoaștere. Cum dificultățile în calea acestui compromis cresc, fiecare persoană devine tot mai

' „Expresiile colocviale“ folosite sunt cele apărute de-a lungul timpului la Seminariile de Psihiatrie Socială din San Francisco.

individualizată în căutarea recunoașterii; tocmai această diferență duce la varietatea datoriilor sociale, ceea ce determină și destinul individului. Un actor de cinema poate avea nevoie de sute de recunoașteri (strokes) în fiecare săptămână din partea admiratorilor anonimi și nediferențiați, pentru a nu crește „strâmb", în timp ce un om de știință poate rămâne sănătos fizic și mental cu o singură recunoaștere (stroke) pe an din partea unui profesor respectat.

Conceptul de „stroking" (stimulare/recunoaștere) poate fi folosit ca termen general pentru contactul fizic apropiat, pentru atingere și mângâiere; în practică însă această „recunoaștere" sau „stimulare" poate lua numeroase forme. Unii oameni mângâie copilul; alții îl îmbrățișează sau îl bat ușor cu palma, în timp ce alții îl ciupesc în glumă sau îi dau un bobâmac ușor din vârful degetului. Toate acestea își au analogul în conversație, așa încât pare că poți să-ți închipui cum va atinge o persoană un copil doar ascultând-o vorbind. Extinzând semnificația, „stroking" poate fi folosit în limbajul familiar pentru a denota orice act care implică recunoașterea prezenței celuilalt. Prin urmare, un stroke, un stimul sau semn de recunoaștere, poate fi considerat ca o unitate fundamentală a acțiunii sociale. Un schimb de stroke-uri constituie o tranzacție, care este unitatea interacțiunilor sociale.

în ceea ce privește teoria jocurilor, principiul ce reiese de aici este acela că orice interacțiune socială, de orice natură ar fi, implică un avantaj biologic față de lipsa totală a interacțiunilor sociale. Acest lucru a fost demonstrat experimental în cazul șobolanilor prin câteva studii remarcabile ale lui S. Levine*, în care nu

* Levine, S., „Stimulation in Infancy", Scientific American, 202: 80-86, mai 1960. De același autor, vezi „Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress", Science, 126: 405, 30 august 1957.

numai dezvoltarea fizică, psihică și emoțională, ci și biochimia creierului, ba chiar și rezistența la leucemie au fost afectate favorabil de atingerea fizică. Aspectul semnificativ al acestor experimente a fost acela că atât mângâierea, cât și șocurile electrice dureroase au fost la fel de eficace în promovarea sănătății animalelor.

Această validare a ceea ce am spus mai sus ne încurajează să trecem cu mai mare încredere la secțiunea următoare.

2. STRUCTURAREA TIMPULUI

Dacă e clar că atingerea copiilor și echivalentul său simbolic la adulți, recunoașterea, contează pentru supraviețuire, întrebarea care se pune este: ce urmează? în termeni obișnuiți, ce pot face oamenii după ce au făcut schimb de saluturi, indiferent dacă acestea constau într-un colegial „Bună!“ sau într-un ritual oriental care durează câteva ore? După foamea de stimuli și foamea de recunoaștere vine foamea de structură. Veșnica problemă a adolescenților este: „Ce-i spun după aceea?“ Pentru mulți oameni, nu doar pentru adolescenți, nimic nu este mai inconfortabil decât un hiatus social, o perioadă de tăcere, de timp nestructurat, când nimeni din cei prezenți nu găsește nimic mai interesant de spus decât: „Nu crezi că pereții sunt perpendiculari în seara asta?“ Eterna problemă a ființei umane este cum să-și structureze orele în care nu doarme. în acest sens existențial, funcția tuturor ființelor sociale este de a-și acorda ajutor reciproc în acest proiect.

Aspectul operațional al structurării timpului poate fi numit „programare“. El are trei aspecte: material, social și individual. Cea mai comună, convenabilă, confortabilă

și practică metodă de structurare a timpului este implicarea într-un proiect destinat să gestioneze latura materială a realității externe: ceea ce este cunoscut în mod obișnuit drept muncă. Un asemenea proiect este numit tehnic activitate', termenul „muncă“ nu este potrivit pentru că o teorie a psihiatriei sociale trebuie să admită că însuși contactul social este tot o formă de muncă.

Programarea materială apare din vicisitudinile întâlnite în gestionarea realității externe; ea interesează aici doar în măsura în care activitățile oferă o matrice a stimulărilor, recunoașterii și a altor forme mai complexe de interacțiune socială. Programarea materială nu este în principal o problemă socială; în esență, ea se bazează pe procesarea de informații. Activitatea de construire a unui vas se bazează pe o serie lungă de măsurători și estimări probabilistice, și orice schimb social ce se produce trebuie subordonat tuturor acestora pentru a se duce la bun sfârșit construcția.

Programarea socială are ca rezultat schimburi tradiționale ritualizate sau semiritualizate. Criteriul său principal este acceptabilitatea locală, numită popular „bune maniere“. Părinții din toate colțurile lumii își învață copiii bunele maniere, ceea ce înseamnă că ei știu cum este potrivit să saluți, să mănânci și să-ți faci nevoile, cunosc ritualurile de curtare și de doliu și, de asemenea, știu să poarte conversații, dând interdicții și întăriri adecvate. Interdicțiile și întăririle formează tactul sau diplomația, unele fiind universale, iar altele, locale. Să râgâi la masă ori să întrebi de soția altui bărbat sunt încurajate sau interzise de către tradiția ancestrală locală, existând, într-adevăr, un grad ridicat de corelare inversă între aceste două tranzacții particulare. De obicei, în comunitățile în care se râgâie la masă nu este înțelept să întrebi de soțiile oamenilor; în locurile în

care oamenii se întreabă ce le mai fac soțiile tovarășilor de masă, nu e înțelept să râgâi de față cu ceilalți.

De obicei, ritualurile formale preced conversațiile semiritualizate, iar cele din urmă pot fi mai bine surprinse numindu-le discuții pentru trecerea timpului (pastimes').

Pe măsură ce oamenii se cunosc mai bine, programarea individuală se strecoară tot mai des, astfel încât încep să apară „incidente“. La un nivel superficial, aceste incidente par întâmplătoare și pot fi descrise ca atare de către părțile implicate. însă o cercetare atentă arată că ele tind să urmeze tipare definite, ce pot fi ordonate și clasificate, iar secvența desfășurării lor este circumscrisă unor legi și reguli implicite. Aceste reguli rămân tacite câtă vreme relațiile amicale și ostilitățile se desfășoară conform regulamentului, dar ele devin manifeste dacă se face vreo mișcare nepermisă, dând naștere, simbolic, strigătului verbal sau legal „Fault!“ Spre deosebire de discuțiile pentru trecerea timpului, asemenea secvențe se bazează mai degrabă pe programarea individuală decât pe cea socială și pot fi numite jocuri. Viața de familie și căsnicia, precum și viața în diferitele organizații pot fi întemeiate an de an pe variațiuni ale aceluiași joc.

A spune că grosul activității sociale constă în jocuri nu înseamnă neapărat că aceasta ar fi ceva „distractiv“ sau că cei implicați nu sunt angajați în mod serios în relație. Pe de o parte, „a juca“ fotbal sau alte jocuri sportive poate să nu fie deloc distractiv, iar jucătorii pot fi foarte încrâncenați; asemenea jocuri, alături de jocurile de noroc și alte forme de „jocuri“, au în comun potențialul de a fi foarte serioase, uneori chiar letale.

Pe de altă parte, unii autori, cum ar fi Huizinga* de ’ Huizinga, J., Homo ludens, Humanitas, București, 2008.

pildă, includ printre „jocuri“ și lucruri extrem de grave, precum ospețele canibale. Prin urmare, numind „jocuri“ niște comportamente tragice precum sinuciderea, dependența de alcool și droguri, criminalitatea sau schizofrenia, nu facem un gest iresponsabil, glumeț sau barbar. Caracteristica esențială a jocurilor umane nu este aceea că emoțiile ar fi înșelătoare, ci că ele sunt reglementate. Acest lucru este dezvăluit atunci când sunt impuse sancțiuni pentru o exprimare emoțională nepermisă. Jocul poate fi cumplit de serios, chiar letal, dar sancțiunile sociale sunt severe doar dacă sunt încălcate regulile.

Discuțiile pentru trecerea timpului și jocurile sunt substitute ale trăirii intimității autentice. Din această cauză, ele pot fi considerate mai curând ca o logodnă provizorie decât ca o veritabilă căsătorie; de aceea sunt și caracterizate ca niște jocuri cu o puternică implicare afectivă. Intimitatea începe când programarea individuală (de obicei, instinctuală) devine mai intensă, iar tiparele sociale, restricțiile și motivațiile ascunse încep să cedeze. Este singurul răspuns total satisfăcător pentru foamea de stimuli, foamea de recunoaștere și foamea de structură. Prototipul acestei intimități este actul impregnării cu dragoste.

Foamea de structură are aceeași valoare pentru supraviețuire ca foamea de stimuli. Foamea de stimuli și foamea de recunoaștere exprimă nevoia de a evita malnutriția senzorială și pe cea emoțională, ce pot duce, ambele, la degradarea biologică. Foamea de structură exprimă nevoia de a evita plictiseala, iar Kierkegaard’ a subliniat răul produs de timpul nestructurat. Dacă persistă prea mult timp, plictiseala devine sinonimă cu malnutriția emoțională și poate avea aceleași consecințe.

Kierkegaard, S., A Kierkegaard Anthology, Ed. R. Bretall. Princeton

University Press, Princeton, 1947, p. 22.

Individul solitar își poate structura timpul în două moduri: prin activitate sau prin imaginație. Un individ poate rămâne solitar chiar și în prezența altora, după cum bine știe orice profesor de școală. Când faci parte dintr-o adunare socială de doi sau mai mulți oameni, există mai multe opțiuni pentru structurarea timpului, în ordinea complexității, acestea sunt următoarele:

(1) ritualuri, (2) discuții pentru trecerea timpului,

(3) jocuri, (4) intimitate și (5) activitate. Aceasta din urmă poate forma o matrice pentru oricare altă modalitate de structurare a timpului. Scopul fiecărui membru al grupului este să obțină cât mai multe satisfacții posibile din tranzacțiile sale cu ceilalți membri. Cu cât el este mai accesibil, cu atât poate obține mai multe satisfacții. Majoritatea programării operațiunilor sale sociale este involuntară. Cum unele dintre „satisfacțiile" obținute prin această programare, precum cele autodistructive de pildă, sunt dificil de inclus în sensul obișnuit al termenului „satisfacție", ar fi mai bine să folosim un cuvânt mai puțin angajant, cum ar fi „câștiguri" sau „beneficii".

Beneficiile contactului social se învârt în jurul echilibrului somatic și psihic. Ele sunt legate de următorii factori: (1) eliberarea tensiunii, (2) evitarea situațiilor nocive, (3) procurarea de stimulări (strokes') și

(4) păstrarea unui echilibru stabil. Toți acești factori au fost analizați și discutați în detaliu de către fiziologi, psihologi și psihanaliști. Traduși în termenii psihiatriei sociale, ei pot fi formulați drept (1) beneficii primare interne, (2) beneficii primare externe, (3) beneficii secundare și (4) beneficii existențiale. Primele trei sunt similare „beneficiilor bolii" descrise de Freud: partea interioară, psihică, a beneficiului primar al bolii, partea exterioară a beneficiului primar al bolii și respectiv

beneficiul secundar al bolii’. Experiența a demonstrat că este mult mai util și revelator ca tranzacțiile sociale să fie analizate din perspectiva beneficiilor obținute, în loc să fie considerate ca niște mecanisme de apărare. în primul rând, cea mai bună apărare este să nu te angajezi în nicio tranzacție; în al doilea rând, conceptul de „apărări“ acoperă doar o parte a primelor două clase de beneficii, iar restul acestora, împreună cu a treia și a patra clasă, sunt pierdute din acest punct de vedere.

Cele mai gratificante forme de contact social, indiferent dacă sunt incluse sau nu într-o matrice de activitate, sunt jocurile și intimitatea. Intimitatea prelungită este rară și, chiar și atunci când apare, este cel mai adesea o chestiune privată; contactul social semnificativ ia forma jocurilor și acesta este subiectul care ne interesează aici. Pentru mai multe informații despre structurarea timpului, consultați cartea autorului despre dinamicile de grup.”

Freud, S., „Generalități despre criza de isterie“, Opere esențiale, voi. 6, Editura Trei, București, 2010, p. 230 și urm. Vezi și „Fragment dintr-o analiză de isterie“, în op.cit., p. 136.

" Beme, E., The Structure and Dynamics of Organisations and Groups, J.B. Lippincott Company, Philadelphia și Montreal, 1963. (Vezi mai ales capitolele 11 și 12.)

Partea I

ANALIZA JOCURILOR

ANALIZA STRUCTURALĂ

Observarea activității sociale spontane, realizată cel mai bine în anumite tipuri de grupuri de psihoterapie, arată că, din timp în timp, oamenii își schimbă vizibil poziția corpului, punctul de vedere, vocea, vocabularul și alte aspecte ale comportamentului. Aceste modificări comportamentale sunt însoțite adesea de schimbări emoționale. La un individ dat, un anumit set de tipare de comportament corespunde unei stări psihice, în timp ce alt set este legat de o atitudine psihică diferită, adesea contradictorie față de prima. Aceste modificări și diferențe dau naștere ideii de stări ale eului (ego states).

în limbaj tehnic, o stare a eului poate fi descrisă fenomenologic ca un sistem coerent de emoții, iar operațional, ca un set coerent de tipare de comportament. Fiecare individ pare să aibă disponibil un repertoriu limitat de asemenea stări ale eului, care nu sunt niște roluri, ci niște realități psihologice. Acest repertoriu poate fi clasificat în următoarele categorii:

(1) stări ale eului care seamănă cu cele ale figurilor parentale, (2) stări ale eului direcționate în mod autonom către evaluarea obiectivă a realității și (3) cele

ce reprezintă rămășițe arhaice, stări ale eului încă active, care s-au fixat în timpul copilăriei timpurii. Tehnic, ele se numesc stări ale eului exteropsihice, neopsihice și arheopsihice. în limbajul obișnuit, se numesc Părinte, Adult și Copil, iar acești termeni simpli se folosesc în

cam toate discuțiile tehnice.

Prin urmare, poziția noastră este aceea că, în orice moment, fiecare individ dintr-un grup social va manifesta o stare a eului de Părinte, Adult sau Copil și că indivizii pot trece de la o stare a eului la alta într-un mod mai rapid sau mai lent. Aceste observații conduc la anumite afirmații diagnostice. „Acum vorbești din Părintele tău“ înseamnă: „Acum ești în aceeași stare psihică în care obișnuia să fie unul dintre părinții tăi (sau unul dintre cei ce le-au ținut locul) și răspunzi așa cum ar fi făcut-o el, cu aceeași postură corporală, cu aceleași gesturi, vocabular și emoții etc.“. „Acesta este Adultul tău“ înseamnă: „Tocmai ai făcut o evaluare autonomă, obiectivă a situației și ai ajuns la aceste procese de gândire, la aceste probleme pe care le-ai sesizat sau la aceste concluzii pe le-ai tras într-o manieră lipsită de prejudecăți“. „Acesta este Copilul tău“ înseamnă: „Maniera și intenția reacției tale sunt aceleași pe care le-ai avut când erai doar un băiețel sau o fetiță“.

Implicațiile sunt următoarele:

1. Fiecare individ a avut părinți (sau înlocuitori ai acestora) și poartă în interiorul său un set de stări ale eului care reproduc stările eului acelor părinți (așa cum i-a perceput el), iar aceste stări parentale ale eului pot fi activate în anumite circumstanțe (funcționare exteropsihică). în limbajul colocvial: „Fiecare își cară părinții peste tot, avându-i în interiorul lui“.

2. Fiecare individ (inclusiv copiii, retardații mintal și schizofrenicii) este capabil să proceseze în mod obiectiv informațiile dacă poate fi activată starea eului

corespunzătoare (funcționare neopsihică). în limbajul colocvial: „Fiecare are un Adult“.

3. Fiecare individ a fost odată mai tânăr decât este acum și el poartă cu sine rămășițe fixate din anii de început, care se activează în anumite situații (funcționare arheopsihică). în limbajul colocvial: „Fiecare își cară peste tot băiețelul sau fetița care a fost, avându-l/având-o în interiorul său“.

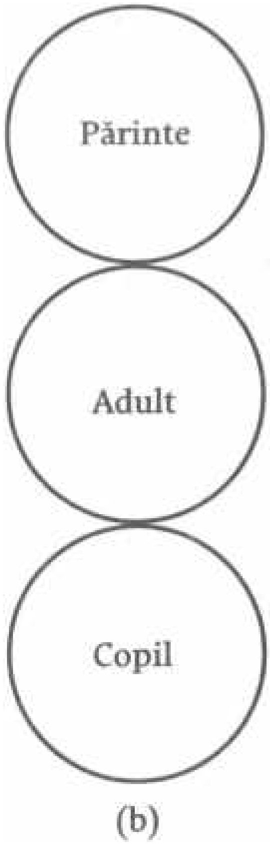
Acum este momentul să desenăm figura 1(a), care se numește diagramă structurală. Ea reprezintă, din punctul de vedere al prezentului, o diagramă a întregii personalități a oricărui individ. Ea cuprinde stările eului său de Părinte, Adult și Copil. Acestea sunt separate atent una de alta, pentru că sunt extrem de diferite și pentru că, adesea, sunt contradictorii una față de alta.

La început, diferențele pot să nu fie foarte clare pentru



(a)

O diagramă structurală



Forma simplificată

Figura 1

un observator lipsit de experiență, însă curând devin impresionante și interesante pentru oricine face efortul să învețe diagnoza structurală. De aceea, va fi mai comod ca, atunci când vorbim despre părinți, adulți sau copii reali, să scriem fără majusculă termenii ce-i desemnează; în schimb, Părinte, Adult și Copil vor fi folosiți, cu majuscule, atunci când se referă la stările eului. Figura 1(b) reprezintă o formă simplificată, comodă, a diagramei structurale.

înainte să încheiem subiectul analizei structurale trebuie menționate câteva aspecte mai complicate.

1. Cuvântul „copilăros“ (childish) nu este folosit niciodată în analiza structurală, dat fiind că a ajuns să aibă conotația de indezirabil și de ceva ce trebuie încetat sau eliminat. Pentru descrierea Copilului (o stare arhaică a eului) se folosește expresia „de copil“ (childlike), dat fiind că este mai apropiată de zona biologicului și nu este peiorativă. De fapt, în multe privințe Copilul este cea mai valoroasă parte a personalității și poate contribui la viața individului exact la fel cum poate contribui un copil la viața familiei: cu un plus de farmec, plăcere și creativitate. Dacă Copilul din individ este confuz și nesănătos, atunci consecințele pot fi nefericite, dar trebuie să se facă (și se poate face) ceva în privința asta.

2. Același lucru se aplică și în cazul cuvintelor „matur“ și „imatur“. în acest sistem nu există „persoană imatură“. Sunt doar oameni în care Copilul devine dominant într-un mod inadecvat și neproductiv, dar toți acești oameni au un Adult complet bine structurat, ce are nevoie doar să fie descoperit sau activat. Invers, așa-numiții „oameni maturi“ sunt cei ce-și pot menține controlul din Adult în majoritatea timpului, dar al căror Copil devine dominant din când în când, ca al oricui altcuiva, adesea cu rezultate deconcertante.

3. Trebuie subliniat că Părintele se manifestă în două forme, directă și indirectă: ca stare a eului activă și ca influență. Când este activă în mod direct, persoana răspunde așa cum răspundea propriul tată (sau propria mamă): „Fă cum fac și eu“. Când este o influență indirectă, el răspunde în felul în care părinții săi ar fi vrut ca el să răspundă („Nu face cum fac eu, ci cum spun eu.“). în primul caz, persoana devine unul din părinții săi; în al doilea, se adaptează cerințelor lor.

4. Astfel, și Copilul se manifestă în două forme: Copilul adaptat și Copilul liber (sau natural). Copilul adaptat este cel ce-și modifică propriul comportament sub influența Părintelui. El se comportă așa cum voia tatăl (sau mama) ca el să se comporte: ascultător sau precoce, de exemplu. Sau se adaptează retrăgându-se ori plângându-se. Astfel, influența Parentală este o cauză, iar Copilul adaptat, un efect. Copilul liber presupune o manifestare spontană: revolta sau creativitatea, de pildă. O confirmare a analizei structurale este oferită de efectele intoxicării cu alcool. De obicei, aceasta scoate mai întâi din funcțiune Părintele, astfel încât Copilul adaptat este eliberat de sub influența Parentală și este transformat în Copilul liber.

Pentru o analiză eficace a jocurilor, este arareori necesar să se meargă dincolo de cele descrise mai sus în privința structurii personalității.

Stările eului sunt fenomene fiziologice normale. Creierul uman este organul sau organizatorul vieții psihice, iar produsele sale sunt organizate și stocate sub forma stărilor eului. Există deja dovezi concrete ale acestui lucru în unele studii ale lui Penfield și ale colaboratorilor săi'. Există și alte sisteme de organizare, la diferite niveluri, cum ar fi memoria factuală, dar

' Penfield, W., „Memory mechanisms“, Archives of Neurology & Psychiatry, 67:178-198,1952; Penfield, W., Jasper, H„ Epilepsy and

forma naturală a experienței înseși constă în trecerea de la o stare psihică la alta. Fiecare tip de stare a eului își are propriile valori vitale pentru organismul uman.

în Copil se află intuiția’, creativitatea, impulsul spontan și bucuria.

Adultul este necesar pentru supraviețuire. El procesează informațiile și calculează probabilitățile, elemente esențiale pentru a face față cu bine lumii externe. De asemenea, el își are propriile tipuri de costuri și gratificări. Traversarea unei autostrăzi aglomerate, de exemplu, necesită procesarea unei serii complexe de informații despre viteze; acțiunea este suspendată până când calculele arată o probabilitate ridicată de a ajunge în siguranță pe partea cealaltă.

G ratificările oferite de calcule reușite permit bucuria schiatului, a zburatului, a navigatului și a altor sporturi dinamice. O altă sarcină a Adultului este să regleze activitățile Părintelui și Copilului, precum și să medieze în mod obiectiv între cei doi.

Părintele are două funcții principale. în primul rând, îi permite individului să fie un părinte eficient pentru propriii săi copii reali, promovând astfel supraviețuirea speciei umane. Valoarea sa în această privință este demonstrată de faptul că, în domeniul creșterii copiilor, cei orfani în copilărie pare să se descurce mai greu decât cei ce au crescut în familii unite până la adolescență. în al doilea rând, Părintele face ca multe răspunsuri să fie automate, ceea ce conservă mult timp și energie. Multe lucruri sunt făcute pentru că „așa se face“. Acest lucru despovărează Adultul de necesitatea de a lua numeroase decizii banale, permițându-i să se dedice unor probleme

the Functional Anatomy of the Human Brain, capitolul XI, Little,

Brown & Company, Boston, 1954.

Berne, E., „The Psychodynamics of Intuition“, Psychiatric Quarterly, 36: 294-300,1962.

mai importante, lăsând chestiunile de rutină pe seama Părintelui.

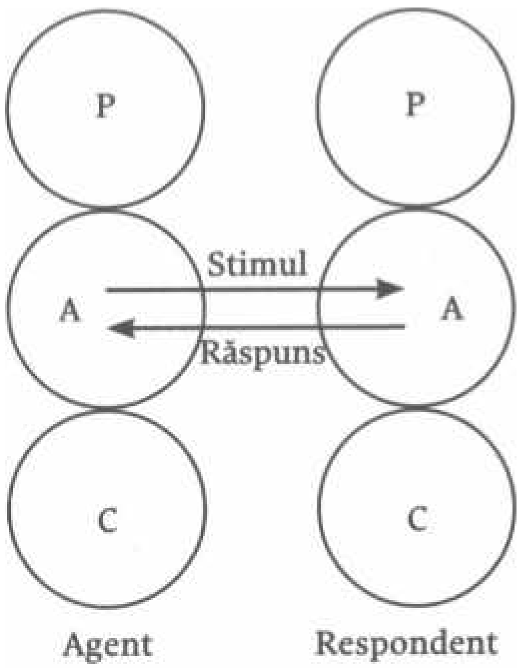
Astfel, toate cele trei aspecte ale personalității au o valoare ridicată pentru viețuire și supraviețuire, și numai când una sau alta dintre ele perturbă echilibrul sănătos sunt indicate analiza și reorganizarea lor. Altfel, fiecare dintre ele, Părinte, Adult și Copil, are dreptul la același respect și își are locul său legitim într-o viață împlinită și productivă.

ANALIZA TRANZACȚIONALĂ

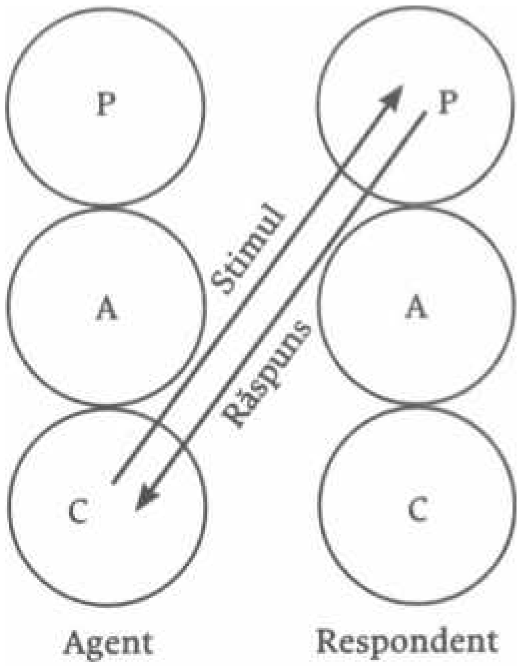
Unitatea de interacțiune socială se numește „tranzacție". Dacă doi sau mai mulți oameni se adună într-un grup social, mai devreme sau mai târziu unul dintre ei va vorbi sau va da vreun alt semn de recunoaștere a prezenței celorlalți. Acesta este stimulul tranzacțional. Apoi o altă persoană va spune sau va face ceva legat cumva de acest stimul, dând astfel ceea ce se numește răspunsul tranzacțional. La modul simplu, analiza tranzacțională se ocupă cu identificarea stării eului care a produs stimulul tranzacțional și a celei care a dat răspunsul tranzacțional. Cele mai simple tranzacții sunt cele în care atât stimulul, cât și răspunsul provin din Adulții părților implicate. Agentul, care, din datele pe care le are la dispoziție, estimează că instrumentul cel mai potrivit acum este bisturiul, întinde mâna. Respondentul evaluează corect acest gest, estimează forțele și distanțele implicate și pune mânerul bisturiului exact acolo unde așteaptă mâna chirurgului. Următoarele tranzacții simple sunt cele Copil-Părinte. Copilul cu febră cere un pahar cu apă, iar mama grijulie i-1 aduce.

Ambele tranzacții de mai sus sunt complementare; adică, răspunsul este cel adecvat și așteptat, și urmează ordinea naturală a relațiilor umane sănătoase. Prima, clasificată drept tranzacție complementară de tip I, este reprezentată în figura 2a. A doua,

tranzacția complementară de tip II, este ilustrată în figura 2b.
însă este evident că tranzacțiile tind să se producă în lanț, astfel încât fiecare răspuns este, la rândul său, un stimul. Prima regulă a comunicării este următoarea: comunicarea va continua fără probleme atâta vreme cât tranzacțiile sunt complementare; iar corolarul său este că, atâta timp cât tranzacțiile sunt complementare, comunicarea poate continua, în principiu, la nesfârșit. Aceste reguli sunt independente de natura și conținutul tranzacțiilor; ele sunt bazate în întregime pe direcția vectorilor implicați. Câtă vreme tranzacțiile sunt complementare, regula este valabilă indiferent dacă doi oameni sunt prinși într-o bârfă critică (Părinte-Părinte),

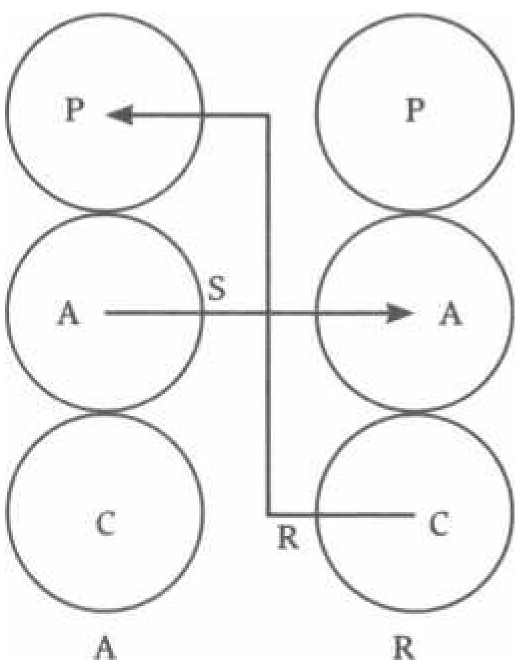


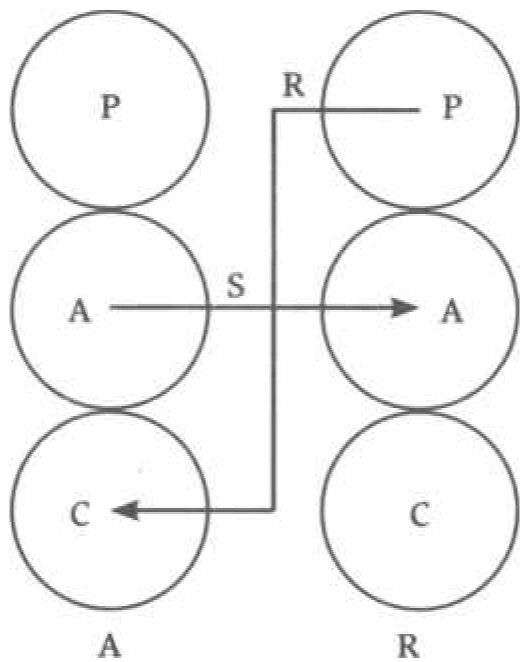
(a) Tip I



(b) Tip II

Tranzacții complementare Figura 2





(a) Tip I   (b) Tip II

Tranzacții încrucișate Figura 3

rezolvă o problemă (Adult-Adult) sau se joacă împreună (Copil-Copil sau Părinte-Copil).

Regula inversă este următoarea: comunicarea este întreruptă când apare o tranzacție încrucișată. Cele mai comune tranzacții încrucișate și cele care produc și au produs întotdeauna majoritatea dificultăților sociale, fie ele în căsnicie, dragoste, prietenie sau la muncă, sunt reprezentate în figura 3a ca tranzacții încrucișate de tip I. Acest tip de tranzacție este de prim interes pentru psihoterapeuți, fiind caracteristică reacției clasice de transfer din psihanaliză. Stimulul este Adult-Adult: de exemplu, „Poate ar trebui să aflăm de ce ai băut mai mult în ultima vreme" sau „Știi unde-mi sunt butonii?" Răspunsul adecvat Adult-Adult în fiecare caz ar fi:

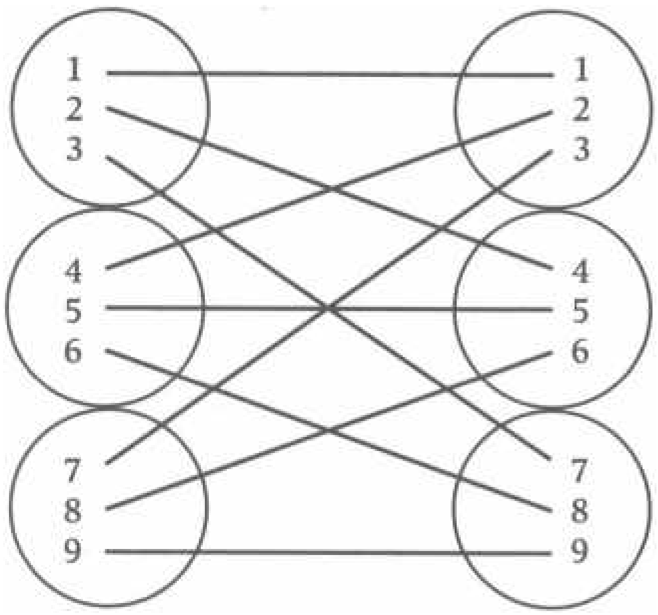
„Poate că ar trebui. Chiar aș vrea să aflu", respectiv „Pe birou". însă dacă respondentul se aprinde, răspunsurile vor fi ceva de genul:

„întotdeauna mă critici, așa cum făcea și tata!“ sau „întotdeauna dai vina pe mine pentru

orice!“ Ambele sunt răspunsuri Copil-Părinte și, după cum o arată și diagrama tranzacțională, vectorii se intersectează. în asemenea cazuri, problema Adultului legată de băut sau de butoni trebuie suspendată până când vectorii vor fi aliniați din nou. Și asta poate dura de la câteva luni, în cazul băutului, de pildă, la câteva secunde, în cazul butonilor. Fie agentul trebuie să devină Părintele corespunzător Copilului activat brusc din respondent, fie Adultul respondentului trebuie reactivat, pentru a fi corespondentul Adultului din agent. Dacă menajera se revoltă în timpul unei discuții despre spălatul vaselor, conversația Adult-Adult despre vase este terminată; poate urma fie o discuție Copil-Părinte, fie o discuție între Adulți pe un alt subiect, și anume legat de viitorul slujbei ei.

Inversul tranzacției încrucișate de tip I este ilustrat în figura 3b. Aceasta este reacția de contratransfer, familiară psihoterapeuților, în care pacientul face o observație obiectivă din Adult, iar terapeutul intersectează vectorii răspunzând ca un părinte ce-i vorbește unui copil. Aceasta este tranzacția încrucișată de tip II. în viața de zi cu zi, „Știi unde-mi sunt butonii?“ poate declanșa „De ce nu ții minte unde-ți pui lucrurile? Nu mai ești un copil“.

Diagrama relației din figura 4, ce arată cei nouă vectori posibili ai interacțiunii sociale dintre un agent și un respondent, are unele calități geometrice (topologice) interesante. Tranzacțiile complementare dintre „egalii psihologici“ sunt reprezentate de (I-I)^2, (5-5)^2 și (9-9)^2. Mai sunt încă alte trei tranzacții complementare: (2-4) (4-2), (3-7) (7-3) și (6—8) (8-6). Toate celelalte combinații formează tranzacții încrucișate și, în majoritatea cazurilor, acestea apar ca niște intersectări pe diagramă: de pildă, (3-7) (3-7), având ca rezultat două persoane reduse la tăcere care



A R

Diagrama relației Figura 4

se privesc una pe alta. Dacă nu cedează niciuna dintre ele, comunicarea s-a încheiat și cei doi trebuie să se despartă. Soluția cea mai obișnuită este ca unul dintre cei doi să cedeze și să accepte (7-3), ce are ca rezultat jocul „Scandalul“; sau, mai bine, (5—5)[2], caz în care ambii izbucnesc în râs sau își strâng mâinile.

Tranzacțiile complementare simple apar cel mai adesea în relații de muncă și sociale superficiale, acestea putând fi perturbate cu ușurință de tranzacțiile încrucișate simple. De fapt, o relație superficială poate fi definită drept una limitată la tranzacții complementare simple. Asemenea relații apar în activități, ritualuri și discuții de trecere a timpului. Mai complexe sunt tranzacțiile ascunse — cele care implică activitatea simultană a mai mult de două stări ale eului. Această categorie constituie baza jocurilor. Agenții de vânzări sunt adepții predilecți ai tranzacțiilor unghiulare,

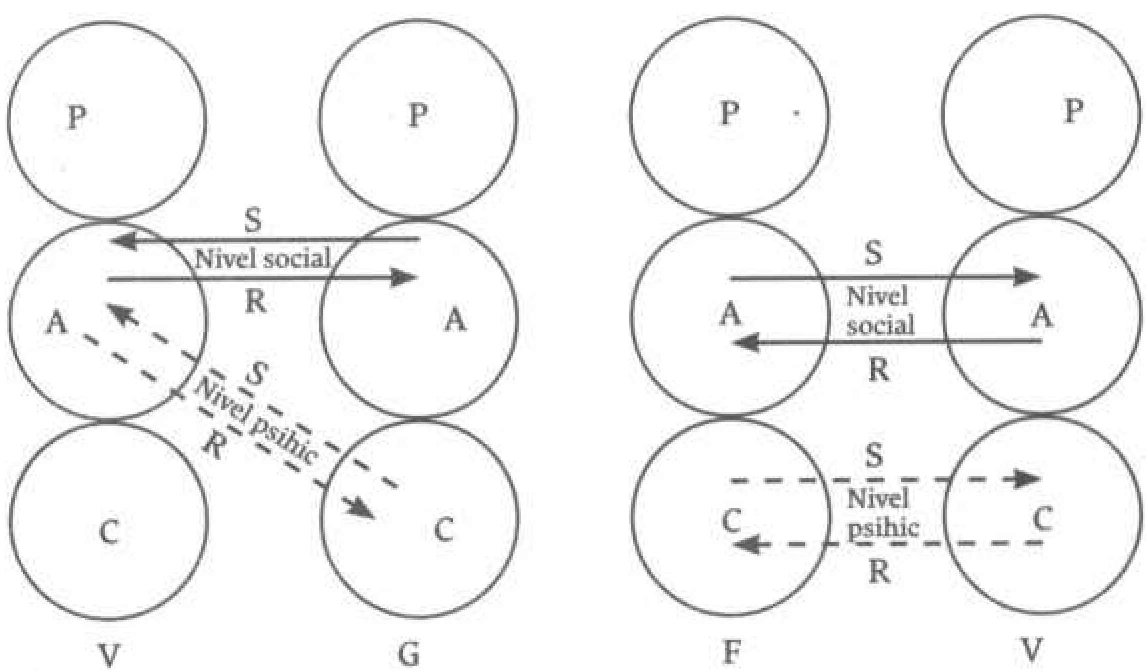
care implică trei stări ale eului. Un exemplu crud, dar sugestiv al unui joc de vânzări este ilustrat în următorul schimb:

Vânzător: „Acesta este mai bun, dar nu vi-1 puteți permite“.

Gospodină: „Pe acela o să-l iau“.

Analiza acestei tranzacții este ilustrată în figura 5a. Vânzătorul, în Adult, descrie două fapte obiective: „Acesta este mai bun“ și „Nu vi-1 puteți permite“. La nivel social sau aparent, cele două afirmații sunt îndreptate către Adultul gospodinei, a cărei replică ar putea fi:

„Ai dreptate în ambele privințe“. Totuși, vectorul ascuns sau psihic este îndreptat de către Adultul bine antrenat și cu experiență al vânzătorului către Copilul gospodinei. Oportunitatea aprecierii acestuia este demonstrată de replica dată de Copil, care spune: „Indiferent de consecințele financiare, îi voi arăta eu acestui tip arogant că sunt la fel de bună ca oricare dintre cumpărătorii lui“. Tranzacția este complementară la



(a) O tranzacție unghiulară

(b) O tranzacție dublă

Tranzacții ascunse Figura 5

ambele niveluri, de vreme ce replica ei este acceptată cu titlul de contract de cumpărare din Adult.

O tranzacție ascunsă dublă implică patru stări ale eului și este întâlnită în mod obișnuit în jocurile de flirt.

Fermierul: „Hai, să-ți arăt hambarul meu“.

Vizitatoarea: „De fetiță mi-au plăcut știuleții“.

După cum este ilustrat în figura 5b, la nivel social aceasta este o discuție Adult-Adult despre șoproane, pe când la nivel psihic este o conversație Copil-Copil despre jocuri sexuale. La suprafață, Adultul pare să aibă inițiativa, dar, ca în majoritatea jocurilor, rezultatul este determinat de către Copil, iar pe participanți îi așteaptă o surpriză.

Prin urmare, tranzacțiile pot fi clasificate în complementare sau încrucișate, simple sau ascunse, iar tranzacțiile ascunse pot fi împărțite în unghiulare și duble.

PROCEDURI ȘI RITUALURI

De obicei, tranzacțiile au loc în serii. Aceste serii nu sunt întâmplătoare, ci programate. Programarea poate proveni din una dintre următoarele surse: Părinte,

Adult, Copil sau, mai general, din societate, domeniul material sau idiosincrasii. De vreme ce nevoile adaptative cer protejarea Copilului de către Părinte sau Adult până ce fiecare situație socială va fi fost testată, programarea din Copil este cea mai adecvată în situațiile de apropiere și intimitate, care au fost deja testate.

Cele mai simple forme de activitate socială sunt procedurile și ritualurile. Unele dintre acestea sunt universale, iar altele, locale, dar toate trebuie învățate.

O procedură este o serie de tranzacții complementare simple Adult-Adult, destinată manipulării realității. Realitatea este definită ca având două aspecte: static și dinamic. Realitatea statică este alcătuită din toate formele posibile de configurare a materiei din univers. Aritmetica, de pildă, constă în afirmații privind realitatea statică. Realitatea dinamică poate fi definită drept potențialul de interacțiune al tuturor sistemelor energetice din univers. Chimia, de exemplu, constă în

afirmații privind realitatea dinamică. Procedurile se bazează pe procesarea informațiilor și estimarea probabilităților privind aspectul material al realității, și ating un maximum de dezvoltare în tehnicile profesionale. Pilotarea unui avion și excizarea unui apendice sunt niște proceduri. Psihoterapia este o procedură în măsura în care se află sub controlul Adultului terapeutului și nu este o procedură în măsura în care Părintele sau Copilul acestuia preia funcția executivă. Programarea unei proceduri este determinată de aspectul material, pe baza estimărilor făcute de Adultul agentului.

în evaluarea procedurilor se folosesc două variabile. Se spune că o procedură este eficientă când agentul utilizează în cel mai bun mod posibil informațiile și experiența de care dispune, indiferent de carențele lui de cunoaștere. Dacă Părintele sau Copilul se amestecă în procesarea informațiilor din Adult, procedura devine contaminată și va fi mai puțin eficientă. Eficacitatea (randamentul) unei proceduri este judecată după rezultatele ei concrete. Astfel, eficiența este un criteriu psihologic, iar eficacitatea este unul material. Un asistent medical originar dintr-o insulă tropicală a devenit foarte priceput în îndepărtarea cataractelor.

El folosea într-un mod foarte eficient cunoștințele pe care le avea, dar cum știa mai puține decât medicul european, nu era la fel de eficace ca acesta. Europeanul a început să bea mult, așa încât eficiența lui a scăzut, dar, la început, eficacitatea nu i s-a diminuat. însă când, odată cu trecerea anilor, mâinile au început să-i tremure, asistentul lui a început să-l depășească nu doar ca eficiență, ci și ca eficacitate. Din acest exemplu se poate vedea că ambele variabile sunt evaluate cel mai bine de expertul în procedurile implicate — eficiența poate fi

măsurată după cunoașterea personală a agentului și eficacitatea, prin studiul rezultatelor concrete.

Din prezentul punct de vedere, un ritual este o serie stereotipă de tranzacții complementare simple programate de forțe sociale exterioare. Un ritual informai, cum ar fi salutul social de rămas-bun, poate fi supus unor variații locale considerabile în privința detaliilor, deși forma de bază rămâne aceeași. Un ritual formal, cum ar fi mesa catolică, oferă mult mai puține opțiuni. Forma unui ritual este determinată Parental de tradiție, însă influențe „parentale“ mai recente pot avea efecte similare, deși mai puțin stabile, în situații obișnuite. Unele ritualuri formale, de interes istoric sau antropologic, au două faze: (1) o fază în care tranzacțiile sunt realizate sub controlul rigid al Părintelui, (2) o fază de permisivitate Parentală, în care Copilului îi este îngăduită o libertate tranzacțională mai mult sau mai puțin completă, ce are ca rezultat o orgie.

Multe ritualuri formale au fost la început puternic contaminate, deși aveau proceduri destul de eficiente, dar pe măsură ce a trecut timpul și circumstanțele s-au schimbat, ele și-au pierdut întreaga validitate procedurală, păstrându-și totuși utilitatea ca acte de credință. Din punct de vedere tranzacțional, ele reprezintă conformări la cerințele Parentale tradiționale, ce urmăresc eliberarea de sentimentul de vinovăție sau o recompensă. Ele oferă o metodă sigură, protectoare (apotropaică) și adesea plăcută de structurare a timpului.

Mai semnificative pentru o introducere în analiza jocurilor sunt ritualurile informale, iar printre cele mai elocvente sunt ritualurile de salut amical:

IA: „Bună!“ (Salut, bună dimineața) 1B: „Bună!“ (Salut, bună dimineața)

2A: „Merge, merge?“ (Ce mai faci?)

2B: „Deh, e loc și de mai bine. Dar tu?“ (Bine. Tu ce mai faci?)

3A: „Super“. (Bine)

3B: „OK, ne vedem“.

4A: „Hai, pa“.

4B: „Pa, pa“.

Este evident că acest schimb nu are ca intenție să transmită informații. Iar dacă intr-adevăr există vreo informație acolo, ea este ascunsă cu ingeniozitate. Domnului A ar putea să-i ia 15 minute ca să spună cum îi merge de fapt, iar domnul B, care este doar o simplă cunoștință, n-are nicio intenție să-i acorde atâta timp încât să-l asculte. Această serie de tranzacții poate fi caracterizată foarte adecvat prin denumirea de „ritualul celor opt stimuli (strokes)“. Dacă A și B s-ar fi grăbit, s-ar fi mulțumit amândoi foarte bine cu un schimb de două semne de recunoaștere (strokes), „Bună!“-„Bună!“. Dacă ar fi fost niște potentați orientali de modă veche, ar fi putut îndeplini un ritual de 200 de stimuli înainte să treacă la afaceri. între timp, în jargonul analizei tranzacționale, putem spune că A și B și-au îmbunătățit puțin sănătatea reciproc: și-au oferit câțiva stimuli pentru a nu crește „strâmb“ și fiecare este recunoscător pentru asta.

Acest ritual se bazează pe calcule intuitive atente făcute de ambele părți. în acest stadiu al relației lor, își imaginează că își datorează reciproc exact câte patru stimuli (strokes) la fiecare întâlnire și nu mai des de o dată pe zi. Dacă dau din nou unul peste altul în scurt timp, să zicem peste o jumătate de oră, și nu au nicio altă tranzacție de schimbat, vor trece unul pe lângă altul fără niciun gest

sau doar schițând cu capul un foarte vag semn de recunoaștere, ori, cel mult, un foarte superficial

„Bună!“-,,Bună!“. Aceste calcule nu sunt făcute doar pe intervale scurte de timp, ci și pe parcursul unor perioade de câteva luni. Să-i luăm ca exemplu pe domnul C și domnul D, care trec unul pe lângă altul cam o dată pe zi, schimbă câte un stimul (stroke) de fiecare — „Salut!“-“Salut!“ — și-și văd de drum. Domnul C pleacă într-o vacanță de o lună. A doua zi după ce s-a întors, îl întâlnește pe domnul D, ca de obicei. Dacă, de data asta, domnul D spune doar „Salut!“ și nimic mai mult, domnul C se va simți ofensat, va simți că trunchiul său se „strâmbă“. După calculele sale, el și domnul D își datorează acum unul altuia circa 30 de stimuli. Acestea pot fi comprimate în câteva tranzacții, dacă acele tranzacții sunt suficient de energice. Partea de stimuli a domnului D se desfășoară cam așa (în care fiecare unitate de „intensitate“ sau de „interes“ este echivalentă cu un stimul):

1D: „Salut!“ (o unitate)

2D: „Nu te-am mai văzut în ultima vreme“. (2 unități)

3D: „Așa, deci! Și unde ai fost?“ (5 unități)

4D: „Foarte interesant. Și cum a fost?“ (7 unități)

5D: „Arăți bine, să știi!“ (4 unități) „Ai mers împreună cu familia?“ (4 unități)

6D: „Mă bucur să te văd din nou“. (4 unități)

7D: „Pe curând“, (o unitate)

Aceste tranzacții îi dau domnului D un total de 28 de unități. Atât el, cât și domnul C știu că vor completa unitățile lipsă în ziua următoare, astfel încât acum, din motive practice, scorul e în regulă. După două zile vor reveni la schimbul lor de doi stimuli, „Salut!“-„Salut!“. Dar

acum ei „se cunosc mai bine“, adică fiecare știe că celălalt este de încredere, iar acest lucru poate fi util dacă va trebui ca ei să se „socializeze“ cu adevărat.

Și cazul invers merită luat în considerare. Domnul E și domnul F și-au stabilit un ritual de doi stimuli, „Salut!“-,,Salut!“. într-o zi, în loc să treacă mai departe, domnul E se oprește și întreabă: „Ce mai faci?“ Conversația decurge după cum urmêazà:

IE: „Salut!“

1F: „Salut!“

2E: „Ce mai faci?“

2F (nedumerit): „Bine. Dar tu?“

3E: „Super. La tine totul e OK?“

3F: „Mda“ (precaut). „Merge, ce să zic...“

4E: „Mă bucur că te-am revăzut“.

4F: „Și eu la fel. Scuze, trebuie să ajung la bibliotecă înainte să închidă. Pe curând“.

5E: „Pe curând“.

îndepărtându-se în grabă, domnul F se gândește în sinea lui: „Ce l-o fi apucat, așa, dintr-odată? Vinde asigurări sau ceva de genul ăsta?“ în termeni tranzacționali, aceasta se traduce prin: „Nu-mi datora decât un stimul (stroke). De ce îmi dă cinci?“

O demonstrație și mai simplă a naturii pur tranzacționale, de tipul afacerilor, a acestor ritualuri simple este situația în care domnul G spune: „Salut!“, iar domnul H trece pe lângă el fără să-i răspundă. Reacția domnului G este: „Ce-i cu el?“, care înseamnă: „I-am dat un stimul și nu mi-a dat niciunul în schimb“. Dacă domnul H continuă cu

această atitudine, manifestând-o și față de alte cunoștințe, va stârni oarece vorbe în comunitatea sa.

în cazurile de graniță este dificil uneori să faci diferența între o procedură și un ritual. Nespecialistul are tendința să considere drept ritualuri procedurile profesionale, deși, de fapt, fiecare tranzacție se poate

întemeia pe o experiență anterioară solidă, chiar vitală, însă nespecialistul nu are pregătirea necesară pentru a sesiza acest lucru. Invers, la profesioniști există tendința să raționalizeze elementele ritualice legate de procedurile lor și să-i respingă pe scepticii nespecialiști pe motiv că aceștia n-au mijloacele necesare pentru a-i înțelege. Și unul dintre modurile în care profesioniștii cu vechime se pot opune introducerii de noi proceduri este să le ridiculizeze ca fiind ritualuri. De aici și soarta lui Semmelweis (medicul care a fost ridiculizat când le-a cerut chirurgilor din secolul al XIX-lea să se spele pe mâini — n.red.) și a altor inventatori.

Trăsătura esențială și similară a procedurilor și a ritualurilor este faptul că sunt stereotipe. Odată ce prima tranzacție a fost inițiată, întreaga serie este predictibilă și urmează un traseu predeterminat către o concluzie previzibilă dacă nu apar situații speciale. Diferența dintre ele constă în originea predeterminării: procedurile sunt programate de către Adult, iar ritualurile sunt modelate Parental.

Indivizii care nu se simt confortabil sau nu se pricep la ritualuri scapă uneori de ele înlocuindu-le cu proceduri. Printre acești oameni se numără, de pildă, cei cărora le place să ajute gazda petrecerii la pregătirea și servirea mâncărurilor și băuturilor.

DISCUȚII PENTRU TRECEREA TIMPULUI

Discuțiile pentru trecerea timpului (pastimes) apar în matrici sociale și temporale cu diferite grade de complexitate; prin urmare și complexitatea lor variază. Totuși, dacă folosim tranzacția ca unitate a contactului social, putem izola din situațiile adecvate o entitate care poate fi numită o simplă discuție pentru trecerea timpului. Aceasta poate fi definită ca o serie de tranzacții complementare simple, semiritualice, desfășurate în jurul unui singur domeniu material, al cărei obiectiv principal este structurarea unui interval de timp. începutul și sfârșitul intervalului sunt semnalate, în mod obișnuit, prin proceduri și ritualuri. Tranzacțiile sunt programate adaptativ, astfel încât fiecare parte să obțină maximum de câștiguri sau beneficii în intervalul de timp. Cu cât este mai bună adaptarea, cu atât se câștigă mai mult.

Discuțiile pentru trecerea timpului sunt practicate, de obicei, la petreceri („întruniri sociale“) sau în timpul perioadelor de așteptare de dinaintea începerii unei

întâlniri de grup formale; aceste perioade de așteptare de dinaintea „începerii“ unei întâlniri au aceeași dinamică și structură ca „petrecerile“. Discuțiile pentru trecerea timpului pot lua forma „conversațiilor lejere“ sau pot deveni mai serioase, cum ar fi disputele. Un cocteil de proporții funcționează adesea ca un fel de galerie de expoziție pentru discuțiile pentru trecerea timpului. într-un colț al încăperii câțiva oameni joacă „APP“ („Asociația Părinților și Profesorilor“), în alt colț este un forum de „Psihiatrie“, în al treilea colț este un teatru pentru „Ai fost vreodată“ sau „Ce-a ajuns“, al patrulea este angajat în „General Motors“, iar bufetul este rezervat femeilor care vor să joace „Bucătăria“ sau „Garderoba“. Desfășurarea unor asemenea întruniri poate fi aproape identică — câteva nume fiind schimbate pe ici, pe colo — cu derularea a zeci de petreceri

similare care au loc simultan în aceeași zonă. în alte zeci, la un alt nivel social, se desfășoară alte tipuri de discuții pentru trecerea timpului.

Discuțiile pentru trecerea timpului pot fi clasificate în diferite moduri. Determinanții externi sunt cei sociologici (sex, vârstă, statut marital, cultural, rasial sau economic). „General Motors“ (compararea mașinilor) și „Cine a câștigat“ (sporturi) sunt amândouă de tipul „Bărbatul vorbește“. „Băcănia“, „Bucătăria“ și „Garderoba“ sunt toate de tip „Femeia vorbește“ — sau, cum se spune, „vorbărie între femei“. „Giugiuleala“ este specifică adolescenței, în timp ce începutul vârstei mijlocii este marcat de o trecere la jocul „Bilanțului“. Alte specii ale acestei clase, toate variațiuni ale „Flecărelii“, sunt: „Cum să“ (faci ceva) — umple ușor intervalul zborurilor scurte cu avionul; „Cât de mult“ (costă) — preferat în mediile inferioare ale clasei de mijloc; „Ai fost vreodată“ (într-un loc nostalgic) — un joc al clasei de mijloc pentru „bătrâni hârșiți“ precum

agenții de vânzări; „Știi?“ (asta și asta) pentru cei singuri; „Ce-a ajuns“ (bătrânul Joe), jucat adesea în cazul succeselor și eșecurilor economice; „Dimineața de după“ (ce mahmureală) și „Martini“ (știu o cale mai bună), tipice unui anumit gen de persoană tânără ambițioasă.

Clasificarea structural-tranzacțională este una mai personală. Astfel, „APP“ poate fi jucat la trei niveluri.

La nivelul Copil-Copil ia forma „Cum te descurci cu părinții recalcitranți“; în forma Adult-Adult, un „APP“ propriu-zis este foarte popular printre tinerele mame educate; în cazul persoanelor în vârstă, tinde să ia forma dogmatică Părinte-Părinte a jocului „Delincvența juvenilă“. Unele cupluri căsătorite joacă „Spune-le tu, dragă“, în care soția este Parentală, iar soțul se poartă ca un copil precoce. Similar, „Uite, mamă, nu mă țin cu mâinile“ este o discuție de trecere a timpului Copil-Părinte, potrivită oamenilor de orice vârstă, adaptată uneori cu modestie în „Nu e mare brânză, oameni buni“.

Și mai concludentă este clasificarea psihologică a discuțiilor pentru trecerea timpului. Atât „APP“, cât și „Psihiatrie“, de pildă, pot fi jucate fie în forma proiectivă, fie în cea introiectivă. Analiza tipului proiectiv de „APP“ este reprezentată în figura 6a, pe baza următoarei paradigme Părinte-Părinte:

A: „N-ar exista atâta delincvență dacă n-ar fi atâtea cămine distruse“.

B: „Nu e numai asta. Acum chiar și în familiile bune copiii nu mai sunt învățați cum să se poarte, așa cum se făcea odată“.

Tipul introiectiv de „APP“ are următoarea structură (Adult-Adult):

C: „Nu pare să am ceea ce trebuie pentru a fi mamă“. D: „Oricât de mult ai încerca, ei nu cresc niciodată

cum vrei tu, așa că trebuie să te întrebi în permanență dacă faci ceea ce trebuie și ce greșeli ai făcut“.

Tipul proiectiv de „Psihiatrie“ ia forma Adult-Adult:

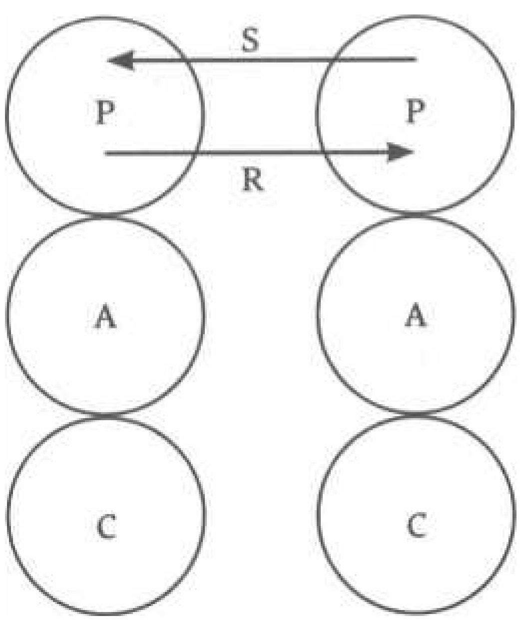
E: „Cred că o frustrare orală inconștientă îl face să se poarte astfel“.

F: „Pare să-ți fi sublimat foarte bine agresivitatea“.

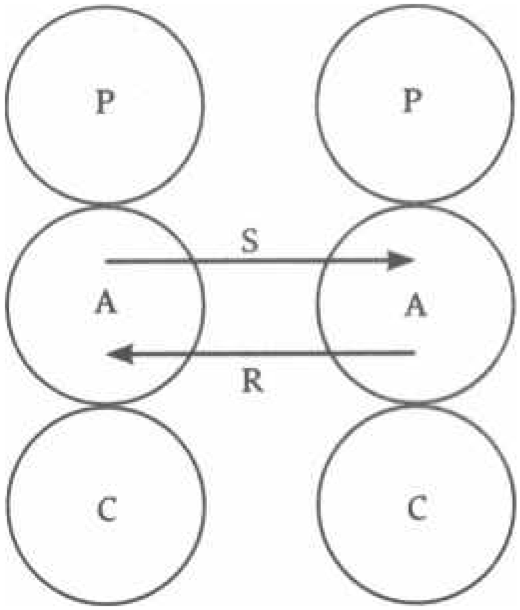
Figura 6b reprezintă tipul introiectiv de „Psihiatrie“, o altă discuție de trecere a timpului Adult-Adult.

G: „ Pentru mine, pictura aceea simbolizează murdăria“.

H: „în cazul meu, pictura este o încercare de a-i face pe plac tatălui meu“.



(a) „APP“ proiectiv „Delincvența juvenilă“



(b) „Psihiatrie“ introiectiv „Psihanaliza“

Discuții pentru trecerea timpului Figura 6

în afară de structurarea timpului și furnizarea reciprocă de stimuli acceptabili pentru părțile implicate, discuțiile pentru trecerea timpului au în plus funcția de a fi procese de selecție socială. Când are loc o discuție pentru trecerea timpului, Copilul din fiecare jucător evaluează cu atenție potențialul celorlalți implicați.

La sfârșitul petrecerii, fiecare persoană își va fi selectat anumiți jucători pe care ar dori să-i mai revadă, în timp ce pe alții îi va respinge, indiferent de cât de abil sau plăcut s-a implicat fiecare în discuția pentru trecerea timpului. Cei pe care îi selectează sunt cei care par cel mai probabil candidați pentru relații complexe — adică pentru jocuri. Oricât ar fi de justificat rațional, acest sistem de selecție este, de fapt, în mare parte inconștient și intuitiv.

în cazuri speciale, Adultul intervine peste Copil în procesul de selecție. Ilustrarea cea mai clară este cazul agentului de asigurări care învață cu atenție cum să participe la discuțiile sociale pentru trecerea timpului, în timp ce participă la acestea, Adultul lui caută posibili clienți și îi alege ca persoane pe care ar vrea să le revadă. Priceperea acestora la jocuri sau afinitatea sunt irelevante pentru procesul lui de selecție, care se bazează, ca în majoritatea cazurilor, pe factori periferici — în această situație, pe disponibilitatea lor financiară.

Totuși, discuțiile pentru trecerea timpului au și un aspect de exclusivism. De exemplu, „Bărbatul vorbește“ și „Femeia vorbește“ nu se amestecă. Oamenii care joacă pasionat „Ai fost vreodată“ (acolo) vor fi iritați de un intrus care vrea să joace „Cât de mult“ (costă avocado) sau „Dimineața de după“. Cei care joacă „APP“ proiectiv vor respinge introducerea unui „APP“ introiectiv, deși, de obicei, nu la fel de intens ca în situația inversă.

Discuțiile pentru trecerea timpului constituie o bază de alegere a cunoștințelor și poate conduce la prietenie. Un grup de femei care-și beau cafeaua în fiecare dimineață acasă unele la altele pentru a juca „Soțul delincvent“ e foarte probabil să întâmpine cu răceală o vecină nouă care vrea să joace „Partea plină a paharului“. Dacă ele discută despre cât de răi sunt soții lor, este prea deconcertant să aibă printre ele o nou-venită care să declare că soțul ei este minunat, de fapt chiar perfect. N-o vor accepta printre ele prea mult timp. Prin urmare, dacă cineva vrea să se mute dintr-un colț în altul la un cocteil, trebuie fie să se alăture discuției pentru trecerea timpului din noul loc, fie să deturneze cu succes discuția pe un alt făgaș. Desigur, o gazdă bună preia imediat controlul situației și anunță programul: „Noi tocmai jucam «APP» proiectiv. Ce părere ai?“ Sau: „Fetelor, ați jucat destul «Garderoba». Domnul J., aici de față, este scriitor/politician/chirurg și sunt sigură că i-ar plăcea să joace «Uite, mamă, nu mă țin cu mâinile». Nu-i așa, domnule J.?“

Un alt beneficiu important obținut din discuțiile pentru trecerea timpului sunt confirmarea rolului și stabilizarea poziției. Un rol este similar cu ceea ce Jung numește „persona“, cu singura diferență că este mai puțin oportunist și mai adânc înrădăcinat în fantasmele individului. Astfel, în „APP“ proiectiv, un jucător poate lua rolul Părintelui aspru, altul, rolul Părintelui drept, un al treilea, rolul Părintelui indulgent, iar un al patrulea, rolul Părintelui grijuliu. Toți patru trăiesc și afișează starea eului de Părinte, dar fiecare se prezintă diferit. Rolul fiecăruia este confirmat dacă reușește să convingă — adică, dacă nu e întâmpinat de nicio opoziție sau dacă este întărit de orice opoziție întâlnită, ori dacă este aprobat prin semne de recunoaștere (strokes) de anumite tipuri de oameni.

Confirmarea rolului stabilizează poziția individului, acesta este beneficiul existențial obținut din discuțiile pentru trecerea timpului. O poziție este o afirmație predicativă simplă care influențează toate tranzacțiile individului; pe termen lung, ea îi determină destinul și adesea chiar și pe al descendenților lui. O poziție poate fi mai mult sau mai puțin absolută. Pozițiile tipice din care poate fi jucat „APP“ proiectiv sunt: „Toți copiii sunt răi!“, „Toți ceilalți copii sunt răi!“, „Toți copiii sunt triști!“, „Toți copiii sunt persecutați!“ Aceste poziții ar putea da naștere rolurilor de Părinte aspru, drept, indulgent și grijuliu. De fapt, o poziție este manifestată, în principal, prin atitudinea mentală căreia îi dă naștere; individul inițiază tranzacțiile care constituie rolul lui tocmai plecând de la această atitudine.

Pozițiile sunt asumate și se fixează surprinzător de timpuriu, între vârsta de doi ani sau chiar un an și șapte ani — în orice caz, cu mult înainte ca individul să fie suficient de competent sau cu destulă experiență pentru a-și lua un angajament atât de serios. Nu este greu de dedus ce fel de copilărie a avut o persoană, din poziția pe care o are aceasta. Dacă nu intervine ceva sau cineva, el își va petrece tot restul vieții stabilizându-și poziția și făcând față situațiilor care o amenință: evitându-le, ferindu-se de anumite elemente sau manipulându-le provocator, astfel încât să se transforme din amenințări în justificări. Un motiv pentru care discuțiile pentru trecerea timpului sunt atât de stereotipe este acela că servesc unor scopuri stereotipe. Dar beneficiile pe care le oferă ele demonstrează de ce oamenii le practică atât de asiduu și de ce pot fi așa de plăcute când sunt practicate împreună cu oameni care au poziții constructive sau pozitive de menținut.

O discuție pentru trecerea timpului nu este întotdeauna ușor de deosebit de o activitate, iar

combinațiile apar frecvent. Multe discuții obișnuite pentru trecerea timpului, precum „General Motors“, constau în ceea ce psihologii ar putea numi schimburi de tipul Chestionarelor cu Răspunsuri Multiple:

A. „îmi place un Ford/Chevrolet/Plymouth mai mult decât un Ford/Chevrolet/Plymouth pentru că...“

B. „Eu aș prefera mai degrabă un Ford/Chevrolet/ Plymouth decât un Ford/Chevrolet/Plymouth pentru că...“

Este evident că ar putea fi transmise și unele informații utile prin asemenea stereotipuri.

Merită menționate și alte câteva discuții frecvente pentru trecerea timpului. „Și eu“ este adesea o variantă a lui „Nu-i așa că-i îngrozitor?“ „De ce vor“ (să facă ceva în privința asta) este preferatul soțiilor casnice care nu doresc să fie emancipate. „Atunci, noi o să“ este o discuție pentru trecerea timpului Copil-Copil. „Hai să găsim“ (ceva de făcut) este practicată de către delincvenții juvenili sau adulții răuvoitori.

1. DEFINIȚIE

Un joc este o serie continuă de tranzacții complementare ascunse, orientate către un rezultat previzibil bine definit. Descriptiv, este un set recurent de tranzacții, adesea repetate, credibile la nivel superficial, dar cu o motivație ascunsă; sau, mai colocvial, o serie de mutări care pregătesc o capcană sau o „stratagemă“. Jocurile sunt net diferite de proceduri, ritualuri și discuții pentru trecerea timpului prin două caracteristici principale: (1) calitatea lor ascunsă și (2) răsplata. Procedurile pot fi reușite, ritualurile — eficace, iar discuțiile pentru trecerea timpului —profitabile, dar toate sunt, prin definiție, oneste; ele pot implica o competiție, dar nu un conflict, iar finalul lor poate fi senzațional, dar nu dramatic.

Pe de altă parte, fiecare joc este, în esență, nesincer, iar rezultatul este dramatic, nu doar incitant.

Mai rămâne să deosebim jocurile de singurul tip de acțiune socială care nu a fost discutat până acum.

O operație este o tranzacție simplă sau un set de tranzacții inițiate cu un scop precis și declarat. Dacă cineva cere deschis niște confirmări și le primește, aceasta este o operație. Dacă cineva cere confirmări și, după ce le primește, răspunde cumva în dezavantajul celui care i le-a dat, acesta este un joc. Prin urmare, la nivel superficial, un joc pare un set de operații, dar după momentul răsplății devine clar că aceste „operații“ au fost, de fapt, niște manevre, niște strategii; n-au fost cereri sincere, ci mutări într-un joc.

în jocul „Asigurarea“, de pildă, indiferent ce pare să facă agentul în conversație, dacă este un jucător dur, el, de fapt, caută un client.

Pentru a-și merita banii, ceea ce urmărește el de fapt este să „facă o victimă“. La fel este și în cazul jocului „Agenția imobiliară“, „Pijamaua“ și alte ocupații similare. Ca atare, când un agent de vânzări este angajat în discuții pentru trecerea timpului la o întrunire socială, mai ales în variante ale „Bilanțului“, participarea sa plină de farmec poate ascunde o serie de manevre abile, menite să obțină genul de informații care-1 interesează din punct de vedere profesional.

Există zeci de reviste dedicate îmbunătățirii strategiilor comerciale care descriu jucători și jocuri de excepție (operatori interesanți care încheie contracte neobișnuit de mari). în termeni tranzacționali, acestea sunt doar variante ale Sports Illustrated, Chess World și ale altor reviste sportive.

în privința tranzacțiilor unghiulare — jocuri plănuite conștient, cu precizie profesională, sub controlul Adultului, pentru a obține maximum de beneficii —, marile „jocuri-escrocherii“ care au înflorit la începutul anilor 1900 sunt greu de depășit în privința detaliilor planificării practice și a fineții psihologice.”

’ Maurer, D.W., The Big Con, The Bobbs-Merrill Co., New York, 1940

însă ceea ce ne interesează aici sunt jocurile inconștiente jucate de persoane inocente, angajate în tranzacții duble de care nu sunt pe deplin conștiente și care formează cel mai important aspect al vieții sociale peste tot în lume. Din cauza calităților lor dinamice, jocurile sunt ușor de deosebit de simplele atitudini statice, care apar în urma asumării unei poziții.

Folosirea cuvântului „joc“ nu trebuie să inducă în eroare. După cum explicam în introducere, el nu implică în mod necesar distracție și nici măcar plăcere. Mulți agenți de vânzări nu-și consideră munca distractivă, după cum a spus-o foarte clar Arthur Miller în piesa lui Moartea unui comis-voiajor. De asemenea, nu duce lipsă de

seriozitate. Jocurile de fotbal din zilele noastre sunt luate foarte în serios, dar nu mai mult decât jocurile tranzacționale de tipul „Alcoolicul“ sau „Violul“ de gradul trei.

Aceleași lucruri se aplică termenului „a juca“, după cum poate confirma oricine „a jucat“ poker sau „a jucat“ la bursă o lungă perioadă de timp. Caracterul cât se poate de serios al jocului și jucatului și posibilele rezultate cât se poate de serioase le sunt bine cunoscute antropologilor. Cel mai complex joc care a existat vreodată, „Curteanul“, atât de bine descris de Stendhal în Mănăstirea din Parma, era de o gravitate letală. Dar cel mai cumplit dintre toate este, desigur, „Războiul“.

2. UN JOC TIPIC

Cel mai obișnuit joc practicat între soți este numit colocvial „Dacă n-ai fi fost tu“ și el va fi utilizat pentru ilustrarea caracteristicilor jocurilor în general.

Doamna White se plângea că soțul ei îi restricționase foarte sever activitățile sociale, astfel încât ea nu învățase niciodată să danseze. Datorită schimbării atitudinii ei în urma tratamentului psihiatric, soțul a devenit mai puțin sigur pe el și mai indulgent. Ca urmare, doamna White a fost liberă să-și extindă aria activităților. S-a înscris la cursuri de dans, pentru ca mai apoi să descopere, spre disperarea ei, că avea o frică bolnăvicioasă de ringul de dans, trebuind să abandoneze acest proiect.

Această aventură nefericită, pe lângă altele similare, a dezvăluit unele aspecte importante ale structurii căsniciei ei. Dintre numeroșii curtezani, ea și-a ales ca soț un bărbat dominant. Astfel, putea fi după aceea în poziția de a se plânge că ar fi putut face tot felul de lucruri „dacă n-ai fi fost tu“. Multe dintre prietenele ei aveau și ele soți dominanți, iar când se întâlneau la cafeaua de dimineață, petreceau o bună bucată din timp jucând „Dacă n-ar fi fost el“.

După cum s-a dovedit însă, contrar acuzelor ei, soțul îi făcea un real serviciu interzicându-i să facă ceva de care ea se temea profund și împiedicând-o, de fapt, chiar să devină conștientă de temerile ei. Acesta a fost unul dintre motivele pentru care Copilul ei a ales cu viclenie un astfel de soț.

însă este mai mult decât atât. Interdicțiile lui și plângerile ei au condus frecvent la certuri, astfel încât viața lor sexuală a fost serios afectată. Iar din cauza sentimentelor de vinovăție, el îi aducea adesea cadouri, pe care altfel nu i le-ar fi dăruit; bineînțeles, când el îi lăsa mai multă libertate, cadourile scădeau în valoare și frecvență. în afară de gospodărie și copii, ea și soțul ei aveau foarte puține în comun, astfel încât certurile lor erau evenimente importante; în principal, doar cu aceste ocazii aveau altfel de discuții decât cele banale, de

rutină. în orice caz, viața de femeie măritată i-a dovedit un singur lucru, pe care l-a susținut întotdeauna: că toți bărbații sunt răi și tiranici. După cum s-a dovedit, această atitudine era legată de unele reverii de abuz sexual, care au urmărit-o în tinerețe.

Descrierea acestui joc în termeni generali poate fi făcută în multe moduri. Este evident că aparține domeniului larg al dinamicii sociale. Dar esențial este că, prin încheierea căsătoriei, domnul și doamna White au ocazia să comunice unul cu celălalt, iar această ocazie poate fi numită contact social. Faptul că ei folosesc această ocazie face din căminul lor o întrunire socială, spre deosebire de un metrou din New York, de pildă, în care oamenii împart același spațiu, dar rareori folosesc această oportunitate de contact, formând astfel o întrunire nonsocială. Influența pe care soții White o exercită reciproc asupra comportamentului și răspunsurilor celuilalt constituie acțiunea socială. Această acțiune socială poate fi investigată în cadrul multor discipline, din diferite puncte de vedere. Dat fiind că aici ne interesează istoria și psihodinamica personală ale indivizilor implicați, prezenta abordare constituie un aspect al psihiatriei sociale; referitor la „caracterul sănătos“ al jocurilor studiate, se emit anumite judecăți implicite sau explicite. Acest lucru este întru câtva diferit de atitudinea mai neutră și mai puțin implicată a sociologiei și psihologiei sociale. Psihiatria își rezervă dreptul de a spune „Stați o clipă!“, ceea ce alte discipline nu fac. Analiza tranzacțională este o ramură a psihiatriei sociale, iar analiza jocurilor este o latură specială a analizei tranzacționale.

Analiza practică a jocurilor se ocupă de cazurile speciale așa cum apar ele în situații specifice. Analiza teoretică a jocurilor încearcă să identifice și să generalizeze caracteristicile diferitelor jocuri, astfel

încât ele să poată fi recunoscute în mod independent de conținutul lor verbal temporar și de matricea lor culturală. De pildă, analiza teoretică a jocului marital „Dacă n-ai fi fost tu“ ar trebui să formuleze caracteristicile acestui joc în așa fel încât acesta să poată fi recunoscut la fel de ușor atât într-un sat din jungla Noii Guinee, cât și într-un apartament luxos din Manhattan, indiferent dacă se referă la o ceremonie nupțială sau la problemele financiare pe care le creează cumpărarea de undițe nepoților; și indiferent de cât de direct sau subtil sunt făcute mutările, în funcție de gradele de sinceritate permise dintre soț și soție. Prevalenta unui joc într-o societate dată face obiectul sociologiei și antropologiei. Analiza jocurilor ca parte a psihiatriei sociale este interesată doar de descrierea jocului când acesta apare, indiferent cât de des se întâmplă. Această diferențiere nu este radicală, ci analogă distincției dintre sănătatea publică și medicina internă; prima este interesată de prevalența malariei, în timp ce a doua studiază cazurile de malarie când apar ele, în junglă sau în Manhattan.

în prezent, schema prezentată mai jos a fost considerată cea mai utilă pentru analiza teoretică a jocurilor. Fără îndoială că va fi îmbunătățită pe măsură ce vor apărea noi cunoștințe. Prima cerință este să se accepte că o anumită succesiune de manevre îndeplinește criteriile unui joc. După aceea sunt adunate cât mai multe exemple posibile ale jocului. Apoi sunt izolate trăsăturile semnificative ale acestora. Anumite aspecte se evidențiază ca fiind esențiale. Acestea sunt apoi clasificate în categorii cu denumiri cât mai sugestive și mai instructive posibil, în contextul cunoștințelor actuale. Analiza este întreprinsă din perspectiva persoanei de referință — în acest caz, doamna White.

Teza. Aceasta este o descriere generală a jocului, cuprinzând succesiunea imediată a evenimentelor (nivelul social) și informațiile despre fondul, evoluția și semnificația lor psihică (nivelul psihologic). în cazul jocului de tip marital „Dacă n-ai fi fost tu“ e vorba de detaliile oferite deja mai sus. în scopul conciziei, acest joc va fi numit de acum înainte prin inițialele sale, DNFFT.

Antiteza. Presupoziția că o anumită succesiune constituie un joc este provizorie până când este validată existențial. Această validare este realizată prin refuzul de a-1 juca sau prin dejucarea răsplății. Persoana de referință va face apoi eforturi mai intense pentru a continua jocul. în fața refuzului categoric de a juca sau a dejucării cu succes a răsplății, el va cădea într-o stare numită „disperare“, care seamănă cu depresia în anumite privințe, dar diferă semnificativ de aceasta.

Este mult mai acută și conține elemente de frustrare și stupefacție. Poate fi manifestată, de exemplu, prin izbucnirea într-un plâns de neînțeles. într-o terapie de succes, acesta poate fi înlocuit curând cu un râs plin de umor, ce implică faptul că Adultul a înțeles: „Iar încep!“ Astfel, disperarea e o problemă la nivelul Adultului, în timp ce în depresie Copilul este cel care are puterea executivă. Speranța, entuziasmul sau interesul viu pentru tot ce te înconjoară reprezintă opusul depresiei; râsul este opusul disperării. De aici și calitatea plăcută a analizei terapeutice a jocurilor. Antiteza jocului DNFFT este permisivitatea. Câtă vreme soțul este restrictiv, jocul poate continua. Dacă în loc să zică „Să nu îndrăznești!“ spune „Fă cum vrei“, fobiile subiacente sunt demascate, iar soția nu mai poate da vina pe el, după cum s-a demonstrat în cazul doamnei White.

Pentru înțelegerea clară a unui joc, trebuie cunoscută antiteza, iar eficacitatea ei trebuie demonstrată practic.

Scopul. Acesta reprezintă pur și simplu ținta generală a jocului. Uneori există alternative. Scopul jocului DNFFT poate fi autoliniștirea („Nu pentru că eu mă tem, ci fiindcă nu mă lasă el“) sau justificarea (Nu pentru că eu nu încerc, ci fiindcă mă ține el în loc“). Funcția de liniștire este mai ușor de clarificat și este mai concordantă cu nevoia de siguranță a soției; prin urmare, la modul cel mai simplu, DNFFT este considerat ca având drept scop calmarea.

Rolurile. După cum s-a menționat anterior, stările eului nu sunt roluri, ci fenomene. De aceea, într-o descriere formală trebuie să se facă distincția între stările eului și roluri. Jocurile pot fi descrise ca fiind jucate la două mâini, la trei mâini, la multiple mâini, în funcție de numărul de roluri oferite. Uneori starea eului fiecărui jucător corespunde rolului acestuia, alteori nu.

DNFFT este un joc la două mâini și necesită o soție ostracizată și un soț dominator. Soția își poate juca rolul fie din Adultul prudent („Cel mai bine este să fac cum zice el“), fie din Copilul bosumflat. Soțul dominant își poate păstra starea de Adult („Cel mai bine este să faci cum spun eu“) sau poate aluneca în Părinte („Ai face bine să faci cum spun eu“).

Dinamica. Forțele psihodinamice din spatele fiecărui joc pot fi descrise în mai multe feluri. Totuși, de obicei este posibilă alegerea unui singur concept psihodinamic care să rezume situația într-un mod util, corect și semnificativ. Astfel, DNFFT este cel mai bine descris ca provenind din surse fobice.

Exemple. Cum sunt instructiv de studiat originile din copilărie ale unui joc sau prototipurile sale infantile, merită să căutăm asemenea jocuri înrudite pentru realizarea unei descrieri formale. întâmplător, DNFFT este jucat la fel de frecvent atât de către copii, cât și de către adulți, astfel încât versiunea din copilărie este

aceeași cu cea de mai târziu, părintele real fiind înlocuit de soțul despotic.

Paradigma tranzacțională. Este prezentată analiza tranzacțională a unei situații tipice, fiind dezvăluite atât nivelul social, cât și cel psihic ale unei tranzacții ascunse esențiale. în forma sa cea mai dramatică, DNFFT este un joc Părinte-Copil la nivel social.

Dl White: „Stai acasă și ai grijă de gospodărie“.

Dna White: „Dacă n-ai fi fost tu, aș fi putut ieși să mă distrez“.

La nivel psihic (contractul marital ascuns), relația este Copil-Copil și este foarte diferită.

Dl White: „Când vin acasă, trebuie să fii întotdeauna aici. Sunt îngrozit de abandon“.

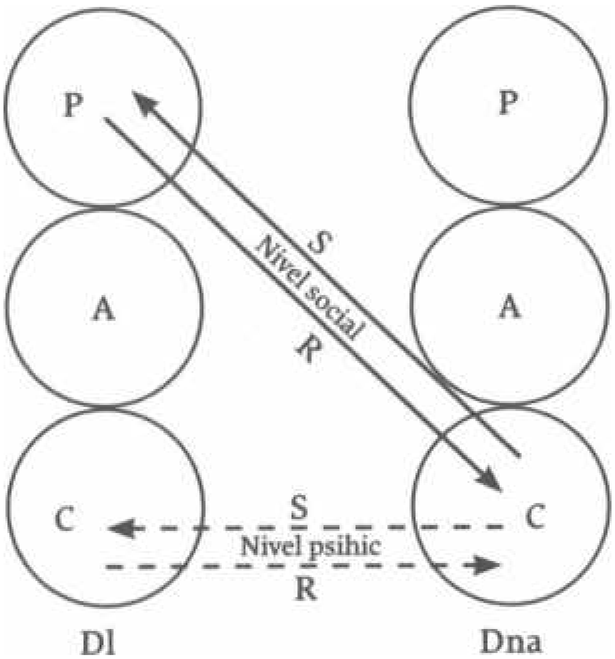
Dna White: „Voi fi, dacă mă ajuți să evit situațiile fobice“.

Cele două niveluri sunt ilustrate în figura 7.

Mutările. Mutările unui joc corespund, în mare,

stimulărilor (strokes) dintr-un ritual. Ca în orice joc, prin practică, jucătorii devin din ce în ce mai pricepuți. Mutările inutile sunt eliminate, iar cele făcute sunt din ce în ce mai bine țintite. „Prieteniile frumoase“ se întemeiază adesea pe faptul că jucătorii se completează unii pe ceilalți într-un mod foarte echilibrat și satisfăcător, astfel încât obțin maximum de beneficii cu minimum de efort din jocurile pe care le practică împreună. Anumite mutări intermediare, precaute sau concesive pot fi evitate, oferind astfel relației un grad ridicat de eleganță. Energia economisită prin

evitarea mecanismelor defensive poate fi folosită pentru niște gesturi frumoase și gratuite, spre încântarea ambelor



„Stai acasă“ („Sunt îngrozit“)

„Dacă n-ai fi fost tu“ („Protejează-mă“)

Dacă n-ai fi fost tu

Un joc

Figura 7

părți și, uneori, chiar a privitorilor. învățăcelul observă că există un număr minim de mutări esențiale necesare continuării jocului, iar acestea pot fi stipulate printr-un protocol. Jucătorii individuali pot înfrumuseța sau înmulți aceste mutări de bază, conform propriilor lor nevoi, talente sau dorințe. Cadrul pentru DNFFT este următorul:

(1) Comandă-Supunere („Stai acasă“-„Bine“).

(2) Comandă-Protest („Stai din nou acasă“-„Dacă n-ai fi fost tu“).

Beneficiile. Beneficiile generale ale unui joc constau în funcțiile sale stabilizatoare (homeostatice). Homeostazia biologică este asigurată de stimulare (stroking), iar stabilitatea psihică este întărită de confirmarea poziției. După cum a fost subliniat deja, stimulii pot lua diferite forme, astfel încât beneficiul

biologic al unui joc poate fi definit în termeni de atingere. Astfel, rolul soțului în DNFFT este o reminiscență a unui dos de palmă (foarte diferit ca efect de o lovitură cu fața palmei, care este o umilire directă), iar răspunsul soției este ceva de genul unui șut nervos în fluierul piciorului. Așadar, beneficiul biologic al jocului DNFFT este derivat din aceste schimburi beligerante și iritate: avem astfel un mod supărător, dar evident eficace, de menținere a sănătății țesuturilor nervoase.

Confirmarea poziției soției — „Toți bărbații sunt niște tirani“ — este un beneficiu existențial. Această poziție este o reacție la nevoia de capitulare, inerentă fobiilor, o demonstrație a structurii coerente subiacente tuturor jocurilor. Afirmația întreagă ar fi: „Dacă aș merge singură într-o mulțime, aș fi copleșită de tentația de a capitula; acasă nu capitulez: el mă ține cu forța, ceea ce dovedește că toți bărbații sunt niște tirani“. Deci acest joc este jucat în mod obișnuit de către femeile care pierd simțul realității, ceea ce semnifică dificultatea lor de a menține controlul Adultului în situația unor tentații puternice. Explicarea detaliată a acestor mecanisme ține mai degrabă de psihanaliză decât de analiza jocurilor. Principala preocupare a analizei jocurilor este rezultatul final.

Beneficiul psihologic intern al unui joc este efectul direct al acestuia asupra economiei psihice (libido). în DNFFT, capitularea acceptabilă social în fața autorității soțului ferește femeia de trăirea spaimelor sale nevrotice. în același timp, îi satisface nevoile masochiste, dacă ele există, folosind termenul de „masochism“ nu în sensul de renunțare la sine, ci în înțelesul său clasic, de excitație sexuală în situații de deprivare, umilire sau durere. Cu alte cuvinte, faptul de a fi deprivată și dominată o excită.

Beneficiul psihologic extern constă în evitarea situației temute prin inițierea jocului. Acest lucru este evident mai ales în DNFFT, în cazul căruia este principala motivație: conformându-se restricțiilor soțului, soția evită situațiile publice de care se teme.

Beneficiul intern social este indicat de numele jocului, așa cum este el jucat în cercul intim al individului. Prin supunerea sa, soția își câștigă privilegiul de a spune „Dacă n-ai fi fost tu“. Asta o ajută să structureze timpul pe care trebuie să-l petreacă împreună cu soțul ei; în cazul dnei White, această nevoie de structură era deosebit de puternică din cauza lipsei altor interese comune, mai ales înainte de apariția copiilor și după ce aceștia au crescut. între aceste două momente, jocul a fost practicat mai puțin intens și mai puțin frecvent, deoarece copiii și-au îndeplinit funcția lor obișnuită de structurare a timpului părinților lor, oferind totodată și o versiune mult mai larg acceptată a DNFFT, varianta gospodinei hiperocupate. Faptul că tinerele mame din America sunt adesea foarte ocupate nu schimbă analiza acestei variante. Analiza jocurilor încearcă doar să răspundă, cu o atitudine necritică, la următoarea întrebare: dacă o tânără femeie este foarte ocupată, în ce fel se va folosi ea de faptul că este copleșită pentru a obține, în schimb, o compensație?

Beneficiul social extern este indicat de folosul tras din respectiva situație în contactele sociale cu cei din afară, în cazul jocului „Dacă n-ai fi fost tu“, ceea ce-i spune soția bărbatului ei se transformă în discuția pentru trecerea timpului „Dacă n-ar fi fost el“ atunci când se întâlnește cu prietenele dimineața la o cafea. Astfel se demonstrează din nou influența jocurilor în alegerea partenerilor sociali. Vecina cea nouă, care este poftită dimineața la o cafea, este invitată să joace „Dacă n-ar fi fost el“. Dacă îl joacă bine și convingător, va deveni

curând prietenă la cataramă cu veteranele, toate celelalte lucruri fiindu-le egale. Dacă ea refuză să-l joace și insistă să susțină o imagine binevoitoare a soțului ei, nu va rezista mult. Se va afla într-o situație similară cu cea în care ar refuza cu obstinație să bea la petreceri — în majoritatea cercurilor, treptat ar fi exclusă de pe lista invitărilor.

Am ajuns la finalul analizei trăsăturilor formale ale DNFFT. Pentru o și mai bună clarificare a procedeului, consultați analiza jocului „De ce nu-Da, dar“, jucat cel mai frecvent la întrunirile sociale, în ședințele comisiilor și în cadrul grupurilor de psihoterapie (capitolul opt, secțiunea 4).

3. GENEZA JOCURILOR

Dintr-o perspectivă actuală, creșterea copilului poate fi privită ca un proces educațional în care el este învățat ce jocuri să joace și cum anume. Este învățat, de asemenea, care sunt procedurile, ritualurile și discuțiile pentru trecerea timpului adecvate poziției sale în situația socială locală, dar acestea sunt mai puțin semnificative. Cunoașterea și abilitățile lui în ceea ce privește procedurile, ritualurile și discuțiile pentru trecerea timpului sunt determinante pentru oportunitățile pe care și le va crea; dar jocurile lui determină felul în care va folosi acele oportunități și rezultatele situațiilor la care se poate adecva. Ca elemente ale scenariului sau planului său de viață inconștient, jocurile lui preferate îi vor determina, de asemenea, destinul final (în condițiile în care ceilalți factori nu se schimbă). Prin aceasta înțelegem „răsplata“ căsniciei și carierei lui și circumstanțele morții sale.

Deși părinții conștiincioși își învață copiii cu mare atenție procedurile, ritualurile și discuțiile pentru trecerea timpului adecvate situației lor de viață, și le aleg cu la fel de multă grijă școlile, facultățile și bisericile unde le vor fi întărite învățăturile, ei tind totuși să treacă cu vederea chestiunea jocurilor, care formează structura de bază a dinamicii emoționale a fiecărei familii, și pe care copiii o învață încă din primele luni de viață, prin intermediul experiențelor semnificative din viața de zi cu zi. Chestiuni similare au fost discutate de mii de ani într-un mod mai degrabă general și nesistematic, existând o încercare de abordare mai metodică în literatura ortopsihiatrică modernă; dar fără conceptul de „jocuri“, posibilitățile unei investigații serioase sunt reduse. Teoriile psihodinamicii individuale interne nu s-au dovedit până acum capabile să rezolve în mod satisfăcător problemele relațiilor umane. Acestea sunt situații tranzacționale care cer o teorie a dinamicii sociale ce nu poate fi dezvăluită doar prin studiul motivațiilor individuale.

întrucât sunt încă foarte puțini specialiști bine pregătiți în psihologia copilului și psihiatria copilului care să fi studiat și analiza jocurilor, observațiile privind geneza jocurilor sunt rare. Din fericire, următorul episod a avut loc în prezența unui analist tranzacțional bine pregătit.

Pe Tanjy, de șapte ani, l-a apucat o durere de burtă la masă și a cerut să poată pleca din acest motiv. Părinții i-au sugerat să se întindă puțin. Atunci, fratele lui mai mic, Mike, de trei ani, a spus: „Și pe mine mă doare burta“, urmărind, desigur, să obțină aceeași atenție. Tatăl s-a uitat la el câteva secunde și i-a replicat: „Chiar vrei să te bagi în jocul ăsta?“ La care, Mike a izbucnit în râs și a zis: „Nu!“

Dacă ar fi fost o familie obsedată de mâncare sau de intestine, Mike ar fi fost trimis și el în pat de către părinții alarmați. Dacă ar fi repetat cu toții acest joc de câteva ori, era de anticipat că acest joc ar fi devenit o parte din caracterul lui Mike, cum se întâmplă atât de adesea când părinții cooperează. Ori de câte ori ar fi fost gelos pe un privilegiu acordat unui concurent, ar fi invocat o boală pentru a-și atrage și el niște privilegii. Tranzacția ascunsă ar fi fost deci: (nivelul social) „Nu mă simt bine“ + (nivelul psihic) „Trebuie să-mi acorzi și mie un privilegiu“. însă Mike a fost scutit de o carieră în ipohondrie. Poate că va ajunge să aibă o soartă mai rea, dar nu asta e ideea. Ideea este că un joc in statu nascendi a fost anulat pe loc de întrebarea tatălui și de recunoașterea sinceră a băiatului că ceea ce propusese el era un joc.

Acest exemplu demonstrează clar că jocurile sunt inițiate în mod deliberat de către copiii mici. După ce ele devin tipare fixe de stimul și răspuns, originile li se pierd în negura timpului, iar natura lor ascunsă este mascată de cețurile sociale. Ambele pot fi aduse în conștiință doar prin procedurile adecvate: originea, prin unele forme de terapie analitică, iar aspectul ascuns, prin antiteză. Experiența clinică repetată arată clar că jocurile sunt de natură imitativă și că ele sunt create inițial de segmentul Adult (neopsihic) din personalitatea copilului. Dacă starea eului de Copil poate fi reactivată în jucătorul matur, abilitatea psihologică a acestui segment (aspectul Adult al stării de Copil a eului) este atât de uluitoare, iar abilitățile sale de manipulare a oamenilor sunt atât de fascinante, încât va fi numit „Profesorul“ (de psihiatrie), în termeni colocviali. Așadar, în grupurile de psihoterapie care se concentrează pe analiza jocurilor, una din procedurile mai sofisticate este căutarea micului „Profesor“ din

fiecare pacient, ale cărui prime aventuri în materie de inițiere a jocurilor, între vârsta de doi ani și cea de opt ani, sunt ascultate cu fascinație de către toți cei prezenți și adesea, dacă jocurile nu sunt tragice, cu o bucurie și cu un umor pe care însuși pacientul le poate împărtăși cu o prețuire de sine și cu o mândrie justificabile. Odată ce este capabil să facă acest lucru, el este pe cale să lase în urmă ceea ce poate fi un tipar de comportament nefericit, fără de care îi va fi mult mai bine.

Din aceste motive, în descrierea formală a unui joc se încearcă întotdeauna creionarea prototipului din copilărie.

4. FUNCȚIA JOCURILOR

întrucât există foarte puține ocazii de intimitate în viața de zi cu zi și pentru că unele forme de intimitate (mai ales de mare intensitate) sunt imposibile psihic pentru majoritatea oamenilor, cea mai mare parte a vieții sociale serioase este petrecută prin participarea la jocuri. Prin urmare, jocurile sunt atât necesare, cât și dezirabile, singura problemă fiind dacă jocurile în care se implică un individ îi oferă cele mai bune beneficii pentru el. în această privință, trebuie să ne reamintim că trăsătura esențială a unui joc este punctul lui culminant sau „răsplata“. Funcția principală a mutărilor preliminare este crearea situației care să genereze răsplata, dar ele sunt concepute întotdeauna în așa fel încât să stoarcă maximum de satisfacție permisă din fiecare etapă, ca efect secundar. Astfel, în jocul „Neîndemânaticului“ (faci mizerii, apoi îți ceri scuze) răsplata și scopul jocului sunt obținerea iertării, care este forțată de scuze; paharele vărsate și urmele de

țigară sunt doar pași care duc la acest lucru, dar fiecare dintre aceste stângăcii produce propria sa plăcere. Bucuria obținută prin vărsarea unui pahar nu face din vărsarea paharului un joc. Scuzele reprezintă stimulul esențial care conduce la deznodământ. Altfel, vărsarea paharului ar fi doar o simplă procedură distructivă, un gest delincvent probabil plăcut.

Jocul „Alcoolicul“ este similar: oricare ar fi originea fiziologică (dacă există vreuna) a nevoii de a bea, în termenii analizei jocurilor, băutul în sine este doar o mutare într-un joc cu oamenii din mediul apropiat. Băutul poate produce diferite tipuri de plăcere, dar nu asta e esența jocului. Acest lucru este demonstrat de varianta „Alcoolicul abstinent“, care implică aceleași mutări și conduce la aceeași răsplată ca jocul clasic, dar este jucat fără niciun pahar (cf. capitolului 6).

Dincolo de funcția lor socială de structurare a timpului într-un mod satisfăcător, unele jocuri sunt vitale pentru păstrarea sănătății anumitor oameni. Stabilitatea psihică a acestor persoane este atât de precară, iar pozițiile lor sunt menținute cu atâta dificultate, încât deprivarea de jocurile lor îi poate arunca într-o disperare ireversibilă sau chiar în psihoză Acești oameni se vor opune cu înverșunare oricăror mutări antitetice. Acest lucru se observă adesea în situațiile maritale în care îmbunătățirea stării psihice a unuia dintre soți (adică abandonarea jocurilor distructive) conduce la o deteriorare rapidă a stării celuilalt soț, pentru care jocurile erau de o importanță covârșitoare în păstrarea echilibrului. Prin urmare, analiza jocurilor necesită prudență.

Din fericire, beneficiile intimității lipsite de jocuri, care este sau ar trebui să fie modul perfect de a trăi al omului, sunt atât de mari, încât chiar și personalitățile cu un echilibru psihic precar își pot abandona jocurile

cu încredere și bucurie dacă poate fi găsit un partener adecvat pentru o relație mai bună.

La o scară mai mare, jocurile sunt componente integrante și dinamice ale planului sau scenariului de viață inconștient al fiecărui individ; ele umplu timpul în care el așteaptă împlinirea finală, derulând totodată acțiunea. Cum actul final al unui scenariu necesită, în mod caracteristic, fie un miracol, fie o catastrofă, în funcție de tipul constructiv sau distructiv al scenariului, jocurile corespunzătoare sunt și ele fie constructive, fie distructive. în termeni colocviali, în jocuri precum „Ești măreț, domnule Murgatroyd“ intră de obicei un individ al cărui scenariu este orientat spre „așteptarea lui Moș Crăciun“, în timp ce o persoană cu un scenariu tragic orientat spre „așteptarea intrării în rigor mortis“ poate practica jocuri dezagreabile precum „Acum te-am prins, ticălosule!“.

Trebuie remarcat că expresii colocviale precum cele din propoziția anterioară fac parte integrantă din analiza jocurilor și sunt utilizate în mod liber în grupurile și seminarele de psihoterapie tranzacțională. Expresia „așteptarea intrării în rigor mortis“ provine dintr-un vis al unei paciente, în care ea decisese să facă anumite lucruri „înainte de intrarea în rigor mortis“.

Un pacient dintr-un grup avansat a subliniat ceea ce terapeutul trecuse cu vederea: în practică, așteptarea lui Moș Crăciun și așteptarea morții sunt sinonime.

De vreme ce expresiile colocviale au o importanță covârșitoare în analiza jocurilor, ele vor fi discutate pe larg mai târziu.

5. CLASIFICAREA JOCURILOR

Majoritatea variabilelor folosite în analiza jocurilor și a discuțiilor pentru trecerea timpului au fost deja menționate și oricare dintre ele poate fi utilizată în clasificarea sistematică a jocurilor și discuțiilor pentru trecerea timpului. Unele dintre clasificările mai evidente se bazează pe următorii factori:

1. Numărul jucătorilor: jocurile la două mâini („Femeia frigidă"), jocurile la trei mâini („Hai, bateți-vă"), jocurile la cinci mâini („Alcoolicul") și jocurile la mai multe mâini („De ce nu-Da, dar").

2. Elementele tranzacționate: cuvinte („Psihiatria"), bani („Datornicul"), părți ale corpului („Chirurgia").

3. Tipuri clinice: isteric („Violul"), obsesiv-compulsiv („Neîndemânaticul"), paranoid („De ce mi se întâmplă întotdeauna mie?"), depresiv („Iar încep").

4. Regiunea: orală („Alcoolicul"), anală („Neîndemânaticul"), falică („Hai, bateți-vă").

5. Aspectul psihodinamic al jocului: contrafobic („Dacă n-ai fi fost tu"), proiectiv („APP"), introiectiv („Psihiatria").

6. Aspectul pulsional: masochist („Dacă n-ai fi fost tu"), sadic („Neîndemânaticul"), fetișist („Bărbatul frigid").

Pe lângă numărul jucătorilor, merită luate în considerare trei alte variabile cantitative:

1. Flexibilitatea. Unele jocuri, precum „Datornicul" și „Chirurgia", pot fi jucate adecvat cu un singur tip de element tranzacționat, în timp ce altele, cum ar fi jocurile exhibiționiste, sunt mai flexibile.

2. Tenacitatea. Unii oameni renunță ușor la jocurile lor, în timp ce alții insistă.

3. Intensitatea. Unii oameni își joacă jocurile într-un mod relaxat, în timp ce alții sunt mai tensionați și mai agresivi. Jocurile practicate astfel sunt cunoscute drept jocuri lejere și respectiv dure.

Aceste trei variabile converg, făcând jocurile blânde sau violente. în această privință, la oamenii cu tulburări psihice există adesea o progresie observabilă, astfel încât se poate vorbi despre stadii. Un schizofrenic paranoid poate juca inițial ușor, lejer, flexibil un joc de stadiul întâi „Nu-i așa că e îngrozitor“, pentru a trece apoi la un joc de stadiul trei, inflexibil, tenace, dur. Stadiile unui joc sunt distinse după cum urmează:

a. Un joc de gradul întâi este unul acceptabil social în cercul agentului.

b. Un joc de gradul doi este unul în urma căruia apar prejudicii temporare, remediabile, dar pe care jucătorii preferă să le ascundă de public.

c. Un joc de gradul trei este unul de tip „totul sau nimic“, care se sfârșește pe masa de operație, la tribunal sau la morgă.

Jocurile pot fi clasificate și după oricare din ceilalți factori specifici discutați în analiza jocului DNFFT: scopurile, rolurile, beneficiile cele mai evidente. Cel mai probabil candidat pentru a avea un criteriu de clasificare sistematică și științifică este poate poziția existențială; dar cum acest factor nu este încă suficient cunoscut, o asemenea clasificare va trebui să mai aștepte. în afară de aceasta, probabil că cea mai practică clasificare din prezent este cea sociologică. Pe aceasta o vom folosi în

secțiunea următoare.

NOTĂ

Trebuie să recunoaștem meritele lui Stephen Potter pentru analiza lui atentă și plină de umor a mutărilor sau „tacticilor“ din situațiile sociale ale vieții de zi cu zi’ și meritele lui G.H. Mead pentru studiul său de pionierat asupra rolului jocurilor în viața socială". Acele jocuri care conduc la afecțiuni psihiatrice au fost studiate sistematic, din 1958, în cadrul Seminariilor de Psihiatrie Socială din San Francisco, iar sectorul analizei jocurilor a fost abordat recent de către T. Szasz"'. Pentru rolul jocurilor în procesul de grup, consultați cartea mea despre dinamica de grup"".

Potter, S., Theory and Practice of Gamemanship, Henry Holt& Company, New York, fără dată.

" Mead, G.H., Mind, Self, and Society, University of Chicago Press, Chicago, 1934.

Szasz, T., The Myth of Mental Illness, Harper&Brothers, New York, 1961.

Beme, E., The Structure and Dynamics of Organisations and Groups, J.B. Lippincott Company, Philadelphia and Motreal, 1963.

PARTEA A-II-A

UN TEZAUR DE JOCURI

INTRODUCERE

Această colecție de jocuri se dorea exhaustivă la data scrierii cărții (1962), dar e evident că se descoperă în permanență jocuri noi. Uneori, ceea ce pare să fie doar un exemplu nou al unui joc cunoscut, la un studiu mai atent se dovedește a fi un joc cu totul nou, iar un joc ce pare să fie nou se dovedește alteori doar o variantă a unuia deja cunoscut. Și elementele individuale ale analizelor sunt supuse schimbării pe măsură ce apar noi cunoștințe; de pildă, când există mai multe opțiuni posibile pentru descrierea dinamicii, varianta aleasă se poate dovedi mai târziu a nu fi cea mai potrivită. Oricum, atât lista jocurilor, cât și elementele din analiză sunt adecvate pentru practica clinică.

Unele dintre jocuri sunt discutate și analizate in extenso. Altele, care necesită investigații mai amănunțite sau care sunt neobișnuite, ori a căror semnificație este evidentă, sunt menționate doar pe scurt. Persoana de referință, din perspectiva căreia este descris jocul, este numită „agent“ sau i se dă numele de „Alb“, iar partenerul de joc este numit „Negru“.

Jocurile sunt clasificate pe familii, după situațiile în care apar cel mai adesea: jocuri de viață, jocuri maritale, jocuri de petrecere, jocuri sexuale și jocuri interlope; apoi urmează o secțiune pentru specialiști, prin jocurile din cabinetul de consultație, și, în final, câteva exemple de jocuri bune.

1. NOTAȚIA

în protocoalele analitice se va folosi următoarea notație.

Titlul: dacă jocul are un nume lung, în text se va folosi o abreviere convenabilă. în prezentările orale este preferabilă folosirea numelui întreg al jocului, nu abrevierea sau acronimul.

Teza: este formulată din nou cât mai clar posibil.

Scopul: este ales cel mai semnificativ, în baza experienței autorului.

Rolurile: rolul persoanei din perspectiva căreia este discutat jocul este notat primul, cu italice.

Psihodinamica: la fel ca în cazul scopului.

Exemple: (1) oferă o ilustrare a jocului așa cum era el jucat în copilărie, prototipul pertinent cel mai ușor de recunoscut; (2) o ilustrare din viața adultă.

Paradigma: ilustrează cât mai succint posibil tranzacția sau tranzacțiile esențiale la nivel social și psihic.

Mutările: redau numărul minim de stimuli tranzacționali și de răspunsuri tranzacționale găsite în practică. Ele pot fi extinse, diluate sau înflorite în mod nelimitat în diferite situații.

Beneficiile: (1) psihologic intern — încearcă să precizeze cum contribuie jocul la stabilitatea psihică

internă; (2) psihologic extern — încearcă să precizeze ce situații sau relaționări anxiogène sunt evitate; (3) social intern — redă expresia caracteristică utilizată în joc, când acesta este jucat cu persoane intime; (4) social extern — redă expresia-cheie utilizată în jocul derivat sau în discuțiile pentru trecerea timpului practicate în cercuri mai puțin intime; (5) biologic — încearcă să descrie tipul de stimul (stroke) pe care îl oferă jocul părților implicate; (6) existențial — precizează poziția din care este jucat în mod obișnuit jocul.

Jocurile înrudite: oferă numele jocurilor complementare, similare și antitetice.

O înțelegere adecvată a unui joc poate fi obținută doar în situația psihoterapeutică. Persoanele care practică jocuri distructive vor veni la terapeut mult mai frecvent decât cele ce practică jocuri constructive. De aceea, majoritatea jocurilor bine înțelese sunt, în esență, cele distructive, dar cititorul nu trebuie să uite că există și jocuri constructive, jucate de oameni mai norocoși.

Și pentru a preveni vulgarizarea ideii de joc, cum s-a întâmplat cu atât de mulți termeni psihiatrici, trebuie subliniat încă o dată că ideea de joc este una foarte precisă: jocurile trebuie deosebite în mod clar, conform criteriilor oferite anterior, de proceduri, ritualuri, discuții pentru trecerea timpului, operațiuni, manevre și atitudini care apar din adoptarea a diferite poziții. Un joc este jucat dintr-o anumită poziție, dar o poziție sau atitudinea corespunzătoare ei nu este un joc.

2. EXPRES!! COLOCVIALE

Multe dintre expresiile colocviale folosite aici provin de la pacienți. Dacă sunt folosite în mod adecvat și la

timpul potrivit, toate sunt apreciate, înțelese și plăcute de către jucători. Dacă unele dintre ele par lipsite de respect, ironia este îndreptată către joc, și nu către oamenii care-1 joacă. Prima cerință pentru expresiile colocviale este să fie adecvate și, dacă adesea ele sună amuzant, e tocmai pentru că ating punctul sensibil.

După cum am încercat să arăt și cu alte ocazii în care am adoptat epitete colocviale, o pagină întreagă de termeni firoscoși poate să nu transmită la fel de mult ca afirmația că o anumită femeie este o scârbă sau că un anumit bărbat este un mizerabil*. în scopuri academice, adevărurile psihologice pot fi formulate în limbaj științific, dar recunoașterea efectivă a tendințelor emoționale în practica terapeutică poate necesita o abordare diferită. Prin urmare, preferăm să spunem că jucăm „Nu-i așa că e îngrozitor“ decât să explicăm cum „verbalizăm agresivitatea anală proiectată“. Prima variantă nu numai că are o semnificație mai dinamică și un impact mai puternic, dar este și mai precisă.

Și uneori oamenii se fac bine mai repede în camere luminoase decât în unele obscure.

Beme, E., „Intuition IV: Primal Images & Primal Judgements“, Psychiatric Quarterly, 29: 634-658,1955.

JOCURI ALE VIEȚII

Toate jocurile au o influență importantă și, probabil, decisivă asupra destinelor jucătorilor în condiții sociale obișnuite; dar unele au mai multe șanse decât altele să devină cariere de o viață și să implice martori relativ nevinovați. Acest grup poate fi numit „Jocuri ale vieții“. Printre ele se numără „Alcoolicul“, „Datornicul“, „Dă-mi un șut“, „Acum te-am prins, ticălosule!“, „Uite ce m-ai împins să fac“ și variantele lor principale. Ele se combină pe de o parte cu jocurile maritale, iar pe de alta cu jocurile interlope.

1. ALCOOLICUL

Teza. în analiza jocurilor nu este vorba despre alcoolism sau despre adevărați alcoolici, ci există un rol numit „Alcoolicul“ într-un anumit tip de joc. Dacă principala cauză a băutului excesiv este o anormalitate biochimică sau fiziologică — și acest lucru este încă sub semnul îndoielii —, atunci studierea sa ține de domeniul

medicinei interne. Analiza jocurilor este interesată de ceva cu totul diferit: de tipul de tranzacții sociale care sunt legate de asemenea excese. De aici și jocul „Alcoolicul“.

în desfășurarea sa completă, acesta este un joc la cinci mâini, deși rolurile pot fi condensate astfel încât să înceapă și să se termine ca un joc la două mâini. Rolul central este cel al Alcoolicului — cel din perspectiva căruia este descris jocul — jucat de către Alb. Primul rol secundar este cel al Persecutorului, jucat de obicei de o persoană de sex opus, de regulă soțul sau soția. Al treilea rol este cel al Salvatorului, jucat de obicei de cineva de același sex, adesea bunul medic de familie, care este interesat de pacient și de problema lui cu alcoolul. în situația clasică, doctorul reușește să-l salveze pe Alcoolic din ghearele obiceiului său. După ce Albul n-a mai pus strop în gură timp de șase luni, ei se felicită reciproc, în ziua următoare, Albul este găsit în șanț.

Cel de-al patrulea rol este cel al Marionetei sau Momâii. în literatură, acesta este jucat de bărbatul de la magazinul din colț, care îi acordă încredere Albului, îi dă un sendviș și o cafea fără să-l persecute sau să încerce să-l salveze. în viața reală, acest rol este jucat mai frecvent de către mama Albului, care-i dă bani și adesea e de partea lui în privința ideii că soția nu-1 înțelege. în acest moment al jocului, Albul trebuie să justifice într-un mod plauzibil nevoia sa de bani — printr-un proiect pe care se prefac amândoi că-1 cred viabil, deși ei știu pe ce va cheltui el majoritatea banilor. Uneori, Marioneta alunecă într-un alt rol, care e de ajutor, însă nu este esențial: Agitatorul — „băiatul bun“ care oferă provizii fără să-i fie cerute măcar: „Vino să bei un pahar cu mine (și te vei duce mai repede la vale)“.

Profesionistul de serviciu în toate jocurile legate de băutură este barmanul sau vânzătorul de la magazinul

de băuturi alcoolice. în jocul „Alcoolicul“ el joacă cel de-al cincilea rol, Furnizorul, sursa directă de aprovizionare, care, de asemenea, înțelege ce spune alcoolicul și care, într-un fel, este persoana cea mai apropiată din viața oricărui dependent. Diferența dintre Furnizor și ceilalți jucători este diferența dintre profesioniști și amatori în orice joc: profesionistul știe când să se oprească. La un moment dat, un bun barman refuză să-l mai servească pe Alcoolic, care este lăsat apoi fără nicio provizie, în afară de cazul în care poate găsi un alt Furnizor mai indulgent.

în stadiile inițiale ale „Alcoolicului“, soția poate juca toate cele trei roluri secundare: la miezul nopții, e Marioneta care-1 dezbracă, îi face cafea și-l lasă s-o bată; dimineață este Persecutorul, care-1 ocărăște pentru apucăturile lui rele; iar seara este Salvatorul, convingându-1 să se schimbe. în stadiile mai târzii, datorită, uneori, deteriorărilor organice, se poate renunța la Persecutor și Salvator, dar ei sunt tolerați dacă sunt dispuși să funcționeze și ca surse de aprovizionare. Albul va merge la biserică și se va lăsa salvat dacă acolo găsește o masă gratuită; sau va accepta să fie certat, în mod amator sau profesionist, câtă vreme primește ceva de pomană după aceea.

Experiența noastră sugerează că răsplata în „Alcoolicul“ vine (ca de altfel în toate jocurile) din zona căreia majoritatea cercetătorilor îi acordă cea mai mică atenție. în analiza acestui joc, băutul în sine este doar o plăcere secundară suplimentară față de restul beneficiilor, procedura conducând la adevăratul punct culminant care este mahmureala. La fel se întâmplă și în jocul „Neîndemânaticul“: crearea mizeriei, care atrage atenția cel mai mult, este doar o plăcere care-i permite Albului să ajungă la punctul crucial, care este obținerea iertării din partea Negrului.

în „Alcoolicul“, mahmureala nu este atât o suferință fizică, cât mai ales un chin psihic. Cele două tipuri preferate de discuții pentru trecerea timpului ale băutorilor sunt „Martini“ (cât de mult au băut și cât au amestecat) și „Dimineața de după“ („Stai să vezi ce mahmureală am avut eu.“). „Martini“ este jucat, în cea mai mare parte, de băutorii sociali; mulți alcoolici preferă o rundă dură din jocul psihologic „Dimineața de după“, iar organizații precum Alcoolicii Anonimi le oferă oportunități nelimitate pentru asta.

Ori de câte ori își vizita psihiatrul după o perioadă de băut compulsiv, un pacient se făcea pe sine în toate felurile; psihiatrul nu spunea nimic. Ulterior, povestind despre aceste vizite într-un grup de terapie, Albul a spus, plin de satisfacție, că psihiatrul era cel care-1 făcea în toate felurile. în situația terapeutică, principalul subiect de interes pentru mulți alcoolici nu este faptul că beau, pe care-1 menționează mai mult în semn de respect față de persecutorii lor, ci suferința lor ulterioară. Obiectul tranzacțional al băutului, pe lângă plăcerile personale pe care le aduce, este acela de a crea o situație în care Copilul să poată fi certat sever nu numai de către Părintele intern, ci de către orice figură parentală din mediul înconjurător care este suficient de interesată s-o facă. Prin urmare, terapia acestui joc ar trebui centrată nu pe băutul în sine, ci pe dimineața de după, pe autogratificarea urmărită prin această autoflagelare. Există totuși un gen de băutor de calibru greu, care nu suferă de mahmureală; acest gen de oameni nu aparțin categoriei despre care discutăm aici.

De asemenea, mai există și jocul „Alcoolicul abstinent“, în care Albul trece printr-un proces de degradare financiară sau socială fără să apeleze la pahar, urmând aceeași succesiune de mutări și având nevoie de aceleași roluri secundare. Din nou și aici „Dimineața

de după“ este miezul esențial. într-adevăr, asemănarea dintre „Alcoolicul abstinent“ și „Alcoolicul“ clasic pune în evidență faptul că ambele sunt jocuri; de exemplu, procedura prin care Albul ajunge să fie dat afară de la slujbă este aceeași în ambele. „Dependentul“ este similar cu „Alcoolicul“, dar e mai sinistru, mai dramatic, mai senzațional și mai rapid. în societatea noastră cel puțin, el se sprijină mult mai mult pe Persecutorul aflat la îndemână, Marionetele și Salvatorii fiind mai puțini și mai departe, iar Furnizorul căpătând un rol mult mai important.

Există diferite organizații implicate în „Alcoolicul“, unele dintre ele fiind naționale sau chiar internaționale, iar altele locale. Multe dintre ele publică regulile jocului. Aproape toate explică detaliat cum să joci rolul Alcoolicului: bea ceva înainte de micul dejun, cheltuiește banii alocați altor scopuri etc. Ele explică, de asemenea, și funcția Salvatorului. Alcoolicii Anonimi, de pildă, continuă să practice jocul propriu-zis, dar îndeamnă Alcoolicul să preia rolul Salvatorului. Sunt preferați foști Alcoolici pentru că ei știu cum se desfășoară jocul și deci sunt mai calificați pentru rolul secundar decât oamenii care nu l-au mai jucat niciodată. Au fost raportate cazuri ale unor filiale ale Alcoolicilor Anonimi care au rămas fără alcoolici cu care să lucreze; atunci, unii membri s-au apucat din nou de băut, de vreme ce nu exista nicio altă cale de a continua jocul în absența oamenilor de salvat.’

De asemenea, există organizații dedicate îmbunătățirii destinului celorlalți jucători. Unele pun presiune pe soți sau soții, pentru a renunța la rolul de Persecutor și a trece în cel de Salvator. Cea care pare să se apropie cel mai mult de tratamentul teoretic ideal se

’ Berne, Eric, A Layman’s Guide to Psychiatry & Psychoanalysis, Simon

& Schuster, New York, 1957, p. 191.

ocupă de copiii adolescenți ai alcoolicilor; acești tineri sunt încurajați să iasă din joc, în loc să schimbe pur și simplu rolurile.

Cura psihologică a unui alcoolic constă și în a-1 determina să înceteze complet practicarea acestui joc, în loc să treacă doar de la un rol la altul. în unele cazuri acest lucru a fost posibil, deși este o sarcină dificilă să găsești altceva la fel de interesant pentru Alcoolic precum continuarea jocului său. De vreme ce, prin definiție, îi este frică de intimitate, s-ar putea să fie nevoie ca substitutul să fie un alt joc, și nu o relație eliberată de jocuri. Adesea, așa-numiții alcoolici vindecați nu sunt o companie socială prea stimulatoare și este posibil ca ei să resimtă o lipsă de entuziasm în viața lor, fiind mereu tentați să revină la vechile obiceiuri. Criteriul unei „vindecări de joc“ adevărate este ca fostul Alcoolic să poată bea la ocaziile sociale fără să se pună în pericol. Obișnuita vindecare de tip „abstinență totală“ nu-1 va satisface pe analistul jocului.

Din descrierea acestui joc este evident că Salvatorul este extrem de tentat să joace „Nu încerc decât să te ajut“; Persecutorul este tentat să joace „Uite ce mi-ai făcut“; iar Marioneta este tentată să joace „Bunul Joe“, adică „Omul de treabă“. Odată cu apariția organizațiilor care au popularizat ideea că alcoolismul este o boală, alcoolicii au fost învățați să joace „Piciorul de lemn“. Interesată în mod special de asemenea oameni, legea tinde să încurajeze acest lucru în zilele noastre. Accentul s-a deplasat de la Persecutor către Salvator, de la „Sunt un păcătos“ la „Ce te aștepți de la un om bolnav?“

(făcând parte din tendința gândirii modeme de îndepărtare de religie și de apropiere de știință). Din punct de vedere existențial, trecerea este discutabilă, iar din punct de vedere practic pare să nu fi făcut mai nimic pentru diminuarea vânzărilor de alcool băutorilor

inveterați. Cu toate acestea, pentru majoritatea oamenilor, Alcoolicii Anonimi rămâne încă cea mai bună inițiere în terapia autoîngăduinței.

Antiteza. După cum bine se știe, de obicei „Alcoolicul" este jucat intens și renunțarea la el este foarte dificilă, într-un caz, o femeie alcoolică dintr-un grup de terapie a avut o participare foarte redusă în grup, până când a considerat că știe destule despre ceilalți membri pentru a-și desfășura jocul. Atunci, i-a întrebat pe ceilalți ce părere au despre ea. Cum se purtase destul de plăcut, diferiți membri ai grupului i-au spus lucruri frumoase, dar ea a protestat: „Nu asta v-am cerut. Vreau să știu ce credeți voi cu adevărat". Prin asta a spus foarte clar că aștepta comentarii depreciative. Celelalte femei au refuzat s-o persecute, după care s-a dus acasă și i-a spus soțului că, dacă o vede că mai bea vreun pahar, trebuie ori să divorțeze de ea, ori s-o interneze într-un spital.

El i-a promis că așa va face. în aceeași seară s-a îmbătat, iar el a intemat-o într-un spital de psihiatrie. în acest caz, ceilalți membri ai grupului au refuzat să joace rolul de Persecutor pe care Albul li-1 atribuise; ea n-a putut tolera acest comportament antitetic, în ciuda eforturilor tuturor de a-i întări învățăturile pe care le căpătase deja. Acasă a găsit pe cineva dispus să joace rolul pe care ea îl cerea.

în alte cazuri, însă, pare că este posibil să pregătim suficient de bine pacientul, astfel încât acesta să poată renunța la joc și să încerce o vindecare socială adevărată, în care terapeutul refuză să joace rolul de Persecutor sau Salvator. E la fel de puțin terapeutic ca el să joace rolul Marionetei și să-i permită pacientului să nu-și respecte obligațiile financiare și de punctualitate. Din punct de vedere tranzacțional, procedura curativă corectă este adoptarea, după o muncă terapeutică preliminară atentă, a unei poziții contractuale Adulte și refuzul de

a juca oricare dintre roluri, în speranța că pacientul va fi capabil să tolereze să se abțină nu numai de la consumul alcoolului, ci și de la practicarea jocului său. Dacă nu poate, cel mai bine este să fie trimis la un Salvator.

Antiteza este deosebit de dificilă, pentru că băutorul inveterat este privit, în majoritatea țărilor occidentale, ca obiect predilect al condamnării, îngrijorării sau generozității, iar cine nu vrea să joace niciunul dintre aceste roluri tinde să stârnească indignarea publică.

O abordare rațională poate fi chiar mai alarmantă pentru Salvatori decât pentru Alcoolic, uneori cu consecințe nefericite pentru terapie. într-o situație clinică, un grup de specialiști era foarte interesat de jocul „Alcoolicul" și încerca să obțină vindecări adevărate prin întreruperea jocului, nu doar prin simpla salvare a pacienților. îndată ce acest lucru a devenit evident, activitatea specialiștilor a fost blocată de către comisia de nespecialiști care conducea clinica și niciunul dintre ei n-a mai fost chemat vreodată să ajute la tratarea acestor pacienți.

Jocuri înrudite. O variantă interesantă a „Alcoolicului" se numește „Să bem un pahar". A fost descoperită de un cercetător perspicace, specializat în psihiatria industrială. Albul și soția sa (o Persecutoare nebăutoare) merg la picnic cu Negrul și cu soția acestuia (ambii Marionete). Albul le spune soților Negru: „Să bem un pahar!" Dacă ei beau un pahar, Albul se simte îndreptățit să bea patru sau cinci. Jocul nu se mai desfășoară dacă soții Negru refuză să bea. Atunci, datorită cutumelor băutului, Albul este îndreptățit să se considere insultat și își va găsi parteneri mai obedienți pentru următorul său picnic. Ceea ce pare generozitate Adultă la nivel social este un act de nepăsare la nivel psihologic, căci Copilul Albului obține îngăduință Parentală de la Negru prin mituire pe față, chiar sub

nasul doamnei Alb, care nu are puterea de a protesta.

De fapt, tocmai pentru că „nu va avea puterea“ de a protesta, doamna Alb consimte la tot aranjamentul, de vreme ce și ea e la fel de nerăbdătoare ca jocul să continue, cu ea în rolul de Persecutor și cu domnul Alb în rolul Alcoolicului. Acuzațiile pe care i le va aduce în dimineața de după picnic sunt ușor de imaginat. Această variantă poate produce complicații dacă Albul este șeful Negrului.

în general, Marioneta nu e chiar așa de naivă cum sugerează numele. Marionetele sunt adesea oameni singuri, care au mult de câștigat fiind amabili cu Alcoolicii. Bărbatul de la magazinul din colț care joacă „Bunul Joe“ cunoaște astfel mulți oameni și își poate crea o bună reputație în propriul cerc social, nu numai ca persoană generoasă, ci și ca bun povestitor.

întâmplător, o variantă a „Bunului Joe“ este să ceri sfaturi privind care e cel mai bun mod de a ajuta oamenii. Acesta este un exemplu de joc plăcut și constructiv care merită încurajat. Este opusul jocului „Durul“, care ia lecții de violență sau cere sfaturi privind cea mai bună modalitate de a răni oamenii. Deși masacrul nu este pus niciodată în practică, jucătorul are privilegiul de a se asocia cu persoane reale cu adevărat dure care joacă numai la câștig total și se poate bucura de răsfrângerea gloriei acestora. Acesta e genul pe care francezii îl numesc un fanfaron de vice.

ANALIZA

Teza: Cât de rău am fost; vezi dacă mă poți opri. Scopul: Autopedepsire.

Rolurile: Alcoolicul, Persecutorul, Salvatorul,

Marioneta, Furnizorul.

Psihodinamica: Deprivare orală.

Exemple: (1) Nu mă poți prinde. Prototipurile acestui

joc sunt dificil de corelat, din cauza complexității lor. însă copiii, în special copiii alcoolicilor, trec prin multe dintre manevrele caracteristice Alcoolicului. „Nu mă poți opri“ implică minciuni, ascunderea de lucruri, căutarea comentariilor critice, căutarea oamenilor de ajutor, găsirea vecinului binevoitor care dă lucruri gratis etc. Autopedepsirea este amânată adesea pentru anii de mai târziu. (2) Alcoolicul și cercul său.

Paradigma socială: Adult-Adult.

Adult: „Spune-mi ce crezi cu adevărat despre mine

sau ajută-mă să nu mai beau“.

Adult: „Voi fi sincer cu tine“.

Paradigma psihologică: Părinte-Copil.

Copil: „Nu mă poți opri“.

Părinte: „Trebuie să nu mai bei pentru că...“

Mutările: (1) Provocare — acuzare sau iertare.

(2) îngăduință — furie sau dezamăgire.

Beneficiile: (1) Psihologic intern — (a) Băutul ca

procedură — revoltă, liniștire și satisfacerea poftei.

(b) „Alcoolicul“ ca joc — autopedepsire (probabil).

(2) Psihologic extern — evitare a sexualității și a altor forme de intimitate. (3) Social intern — „Nu mă poți opri“. (4) Social extern — „Dimineața de după“, „Martini“ și alte discuții pentru trecerea timpului.

(5) Biologic — alternarea interacțiunilor încărcate cu iubire și furie. (6) Existențial — „Toți vor să mă lipsească de ceva“.

JOCURILE NOASTRE DE TOATE ZILELE

2. DATORNICUL

Teza. „Datornicul“ este mai mult decât un joc. în America tinde să devină un scenariu, un plan pentru întreaga viață, la fel cum se întâmplă în unele jungle din Africa și Noua Guinee.’ Acolo, rudele unui tânăr îi cumpără o nevastă la un preț enorm, făcându-1 datornicul lor pentru toți anii ce urmează. în SUA domnește același obicei, cel puțin în zonele mai civilizate ale țării, cu diferența că în loc de prețul miresei este vorba de prețul casei și, dacă rudele n-au bani, rolul lor este luat de către bancă.

Astfel, tânărul din Noua Guinee, cu un vechi ceas de mână atârnat la ureche ca să-i asigure succesul, și tânărul din America, cu un ceas nou prins de încheietura mâinii ca să-i asigure succesul, simt amândoi că au un „scop“ în viață. Marea sărbătorire, nunta sau petrecerea de casă nouă, are loc nu când este terminată plata creditului, ci când abia începe. La televizor, de pildă, nu este promovat omul de vârstă mijlocie care și-a plătit, în fine, ipoteca, ci tânărul care se mută în noua lui casă cu familia, fluturând mândru hârtiile pe care tocmai le-a semnat și care îl vor ține legat perioada cea mai productivă din viața lui. După ce și-a plătit datoriile — ipoteca, taxele de facultate pentru copiii săi și asigurarea — este considerat o problemă, un „cetățean senior“ căruia societatea trebuie

să-i ofere nu numai confort material, ci și un nou „scop“. Ca și în Noua Guinee, dacă e foarte șiret, poate deveni un mare creditor în loc de mare datornic, dar asta se întâmplă destul de rar.

' Mead, Margaret, Growing up in New Guinea, William Morrow &

Company, New York, 1951.

în timp ce aștern aceste rânduri, un gândac traversează biroul. Dacă e întors pe spate, poți vedea ce eforturi imense face pentru a reveni înapoi pe propriile picioare. în acest interval, el are un „scop“ în viață. Când reușește, aproape că-i vezi expresia de victorie pe figură. Apoi pleacă și ți-1 poți imagina spunându-și povestea la următoarea adunare a gândacilor, fiind privit cu admirație de tânăra generație, ca o insectă care a reușit în viață. Dar mândria lui este amestecată și cu puțină dezamăgire. Acum, după ce a ajuns sus, viața pare fără scop. Poate va reveni la speranța de a-și repeta triumful. Ar putea să merite să-și marcheze spatele cu cerneală, astfel încât să fie recunoscut dacă riscă. Un animal curajos, gândacul. Nu-i de mirare că supraviețuiește de milioane de ani.

Totuși, majoritatea tinerilor americani își iau foarte în serios ipotecile doar în perioadele de stres. Dacă sunt deprimați sau situația economică este proastă, obligațiile lor îi fac să meargă mai departe, iar pe unii chiar îi pot împiedica să se sinucidă. Majoritatea timpului practică jocul de nivel mediu „Dacă n-ar fi fost datoriile“, dar altfel, se bucură de viață. Doar câțiva dintre ei își fac o carieră din a juca varianta dură a „Datornicului“.

„încearcă să recuperezi“ („ÎSR“), în sensul de „Hai, recuperează dacă poți!“, este jucat în mod obișnuit de cuplurile de tineri căsătoriți și ilustrează cum este conceput un joc astfel încât jucătorul să „câștige“ indiferent de ce se întâmplă. Albii obțin tot felul de bunuri și servicii pe credit, mărunte sau luxoase, în funcție de mediul din care provin și de modul în care au fost învățați să joace de către părinții sau bunicii lor. Dacă după câteva eforturi firave creditorul renunță să-și mai recupereze datoriile, atunci Albii se pot bucura de câștigurile lor fără penalități și, în acest sens, câștigă.

Dacă creditorul face încercări mai susținute, atunci ei se bucură de plăcerea urmăririi, ca și de folosința lucrurilor achiziționate. Forma dură a jocului apare când creditorul este hotărât să-și recupereze datoria. Pentru a-și lua banii înapoi, el va recurge la măsuri extreme. De regulă, acestea conțin un element coercitiv — se merge la angajatorii Albului sau la casa acestuia într-un camion zgomotos, pe care scrie cu litere mari „AGENȚIE DE RECUPERARE".

în acest moment are loc o comutare. Albul știe acum că, probabil, va trebui să plătească. Dar din cauza elementului coercitiv, indicat foarte clar de recuperator în majoritatea cazurilor printr-o „scrisoare de preaviz" („Dacă nu apăreți la biroul nostru în 48 de ore..."), Albul se simte absolut justificat să se înfurie; acum el trece la o variantă de „Acum te-am prins, ticălosule". în acest caz, el câștigă demonstrând că creditorul este lacom, fără scrupule și nu se poate avea încredere în el. Cele mai evidente două beneficii ale acestei situații sunt:

(1) întărește poziția existențială a Albului, care este deghizată sub forma „Toți creditorii sunt hrăpăreți"; și (2) oferă un mare beneficiu social extern, de vreme ce el este acum în poziția de a-și abuza fățiș creditorul în fața prietenilor săi fără să-și piardă statutul de „om de treabă" — „Bunul Joe". El poate avea, de asemenea, și un beneficiu social intern, confruntându-1 pe creditor în mod direct. în plus, profită de avantajul său asupra întregului sistem de creditare: dacă creditorii sunt așa cum a arătat el acum, atunci de ce să mai plătească pe cineva?

„Creditorul", în forma „încearcă să scapi basma curată" („ÎSBC"), este jucat uneori de mici baroni locali. Jucătorii de „ÎSR" și „ÎSBC" se recunosc rapid unii pe alții și se bucură în secret, abia așteptând să se implice, datorită beneficiilor tranzacționale și distracției

promițătoare. Indiferent cine câștigă banii, fiecare i-a îmbunătățit poziția celuilalt jucând „De ce mi se întâmplă întotdeauna mie?" după ce s-a terminat totul.

Jocurile legate de bani pot avea consecințe foarte grave. Dacă aceste descrieri unora li se par amuzante, acest lucru se întâmplă nu pentru că sunt legate de fleacuri, ci din cauza expunerii motivațiilor triviale din spatele chestiunilor pe care oamenii sunt învățați să le ia în serios.

Antiteză. Antiteza evidentă pentru „ÎSR“ este să ceri plata imediată, în bani lichizi. Dar un bun jucător de „ÎSR“ are metode să se fofileze, ceea ce va ține la unii creditori, însă nu și la cei mai experimentați. Antiteza pentru „ÎSBC“ sunt promptitudinea și onestitatea. De vreme ce jucătorii duri de „ÎSR“ și „ÎSBC“ sunt toți profesioniști în toată puterea cuvântului, un amator are tot atâtea șanse în fața lor ca și în fața unor jucători profesioniști de jocuri de noroc. Cum amatorul câștigă arareori, el poate măcar să se bucure dacă a ajuns să fie implicat în vreunul din aceste jocuri. De vreme ce ambele sunt jucate, prin tradiție, cu încrâncenare, nimic nu este mai deconcertant pentru profesioniști decât să aibă ca victimă un amator care să râdă de rezultat. în cercurile financiare, acest lucru este considerat cu totul exclus. în cazurile relatate autorului de față, să râzi de un datornic când îl întâlnești pe stradă este la fel de stupefiant, frustrant și deconcertant pentru el cum este pentru un „Neîndemânatic“ să joci cu el anti-„Neîndemânaticul“.

3. DĂ-MI UN ȘUT

Teza. Acest joc este practicat de oameni ale căror maniere sociale sunt echivalente cu purtarea unei pancarte pe care scrie „Te rog, nu-mi da un șut“. Tentația este aproape irezistibilă și, când se produce urmarea firească, Albul spune plângăreț: „Dar pe pancartă scria să nu-mi dai un șut“. Apoi adaugă plin de neîncredere, „De ce mi se întâmplă întotdeauna mie?“ („DCMÎÎM“). Clinic, „DCMÎÎM“ poate fi introiectat și deghizat în clișeul din „Psihiatrie“: „Ori de câte ori sunt stresat, devin foarte agitat“. Un element specific jocului „DCMÎÎM“

ține de o mândrie inversă: „Nefericirile mele sunt mai bune decât ale tale“. Acest factor se regăsește adesea la paranoizi.

Dacă oamenii din mediul lui se abțin să-l lovească din bunătate, fiindcă joacă „încerc doar să te ajut“, datorită convențiilor sociale sau a regulilor organizaționale, atunci comportamentul lui devine din ce în ce mai provocator, până când depășește limitele și îi obligă s-o facă. Aceștia sunt bărbații proscriși, excluși, care sunt dați afară de la serviciu.

Jocul corespunzător la femei este „Jerpelita“. Adesea afabile, se căznesc să pară sărăcăcioase. Ele au grijă ca, din motive „întemeiate“, veniturile lor să nu se ridice niciodată prea mult peste nivelul de subzistență. Dacă se aleg cu o moștenire neașteptată, găsesc întotdeauna tineri întreprinzători care să le ajute să scape de ea, dându-le, în schimb, acțiuni la afaceri falimentare sau ceva echivalent. în termeni colocviali, o asemenea femeie este numită „Prietena mamei“, fiind gata întotdeauna să dea sfaturi parentale chibzuite și să trăiască prin procură, pe seama experienței altora. Jocul lor „DCMÎÎM“ este unul tăcut și doar strădania lor

curajoasă sugerează întrebarea: „De ce mi întâmplă întotdeauna mie?“

O formă interesantă a „DCMÎÎM“ apare la oamenii bine adaptați care obțin tot mai multe recompense și succese, adesea mult peste așteptările lor. Aici, „DCMÎÎM“ poate conduce la un mod de gândire serios și constructiv și la dezvoltare personală în cel mai bun sens al cuvântului dacă ia forma lui „Ce am făcut ca să merit asta?“

4. ACUM TE-AM PRINS, TICĂLOSULE (ATAPT)

Teza. Acesta poate fi observat în forma clasică a jocului de poker. Albul are o mână imbatabilă, cum ar fi un careu de ași. în acest moment, dacă este un jucător de „ATAPT“, el este mai interesat de faptul că Negrul este complet la mâna lui decât că are noroc la poker sau câștigă bani.

Albul avea nevoie de reparații la instalație și a verificat cu atenție costurile împreună cu instalatorul înainte să-i dea undă verde acestuia. Prețul a fost stabilit și s-a căzut de acord că nu vor mai apărea alte cheltuieli. Când instalatorul i-a trimis factura, a inclus pe aceasta câțiva dolari în plus pentru o valvă ce a trebuit instalată pe neașteptate — era vorba de vreo patru dolari în plus, pe o factură de 400 de dolari. Albul s-a înfuriat, l-a sunat pe instalator și i-a cerut explicații. Instalatorul nu s-a lăsat. Albul i-a scris o scrisoare lungă, în care îi critica integritatea și etica, refuzând să plătească factura până când nu era anulată suma în plus. Instalatorul a cedat în cele din urmă.

Curând a devenit evident că atât Albul, cât și instalatorul erau implicați în jocuri. în cursul

negocierilor, și-au recunoscut unul altuia potențialul. Instalatorul a făcut mutarea provocatoare când a trimis factura. De vreme ce Albul avea cuvântul instalatorului, era clar că instalatorul era cel care greșise. Albul se simțea acum îndreptățit să-și verse asupra lui furia aproape fără margini. în loc să negocieze în mod demn, conform standardelor Adultului pe care și le stabilise, poate cu o ușoară iritare nevinovată, Albul a profitat de oportunitatea de a critica intens întregul mod de viață al instalatorului. La suprafață, disputa lor era Adult-Adult, o neînțelegere legitimă în relația lor de afaceri, privind o anumită sumă de bani deja stipulată. La nivel psihologic, disputa era Părinte-Adult: Albul profita de obiecția (poziția) sa banală, dar acceptabilă social, pentru a-și descărca pe vicleanul său partener de negocieri furia acumulată de mulți ani, la fel cum ar fi putut face și mama sa într-o situație similară. Și-a recunoscut rapid atitudinea subiacentă („ATAPT“) și și-a dat seama ce încântat a fost, în secret, de provocarea instalatorului. Apoi și-a amintit că încă din copilăria timpurie căutase nedreptăți asemănătoare, acceptându-le cu încântare și profitând de ele cu aceeași vigoare. în multe din cazurile relatate, uitase care fusese provocarea propriu-zisă, dar își amintea cu lux de amănunte desfășurarea confruntării. Instalatorul, după toate aparențele, juca o variantă de „De ce mi se întâmplă întotdeauna mie?“ („DCMÎÎM“).

„ATAPT“ este un joc la două mâini care trebuie deosebit de „Nu-i așa că-i îngrozitor?“ („NACÎ“). în „NACÎ“, agentul caută nedreptățile pentru a se plânge de ele unei terțe părți, transformându-1 într-un joc la trei mâini: Agresorul, Victima, Confidentul. „NACÎ“ este jucat sub sloganul „Pesimismul este contagios“. Confidentul este, de obicei, cineva care joacă și el „NACÎ“. Și „DCMÎÎM“ este un joc la trei mâini, dar aici

agentul încearcă să stabilească superioritatea nefericirii sale și respinge concurența altor nefericiți. Forma profesională la trei mâni a jocului „ATAPT“ este comercializată sub numele de „Șantajul“. El poate fi jucat și ca joc marital la două mâini, în forme mai mult sau mai puțin subtile.

Antiteza. Cea mai bună antiteză este comportamentul corect. Structura contractuală a unei relații cu un jucător de „ATAPT“ trebuie să fie stipulată explicit și detaliat cu prima ocazie, iar regulile trebuie urmate cu strictețe, în practica clinică, de pildă, chestiunea plății pentru lipsa de la ședințe sau pentru anularea acestora trebuie reglementată clar pe loc și trebuie avute în vedere precauții suplimentare pentru a evita greșelile la programări. Dacă apare o tensiune neprevăzută, antiteza este lăsată ușor deoparte, fără dispute, până când terapeutul este pregătit să facă față jocului. în viața de zi cu zi, afacerile cu jucători de „ATAPT“ sunt întotdeauna un risc calculat. Soția unei asemenea persoane trebuie tratată cu o răceală diplomatică, trebuind evitate și cele mai mici flirturi și galanterii, mai ales dacă soțul însuși pare să le încurajeze.

ANALIZĂ

Teza: Acum te-am prins, ticălosule.

Scopul: Justificare.

Rolurile: Victimă, Agresor.

Psihodinamica: Furie geloasă.

Exemple: (1) „De data asta te-am prins“. (2) Soțul

gelos.

Paradigma socială: Adult-Adult.

Adult: „Vezi, tu ai greșit“.

Adult: „Acum, că mi-ai atras atenția, presupun că da“.

Paradigma psihologică: Părinte-Copil.

Părinte: „Am fost cu ochii pe tine, sperând să faci o greșeală“.

Copil: „De data asta m-ai prins“.

Părinte: „Da, și o să te fac să simți întreaga forță a furiei mele“.

Mutările: (1) Provocare — Acuzație. (2) Apărare — Acuzație. (3) Apărare — Pedeapsă.

Beneficiile: (1) Psihologic intern — justificare a furiei. (2) Psihologic extern — evitarea confruntării cu propriile deficiențe. (3) Social intern — „Acum te-am prins, ticălosule“. (4) Social extern — „Ei te pândesc întotdeauna, să te prindă“. (5) Biologic — schimburi beligerante, de obicei fără natură sexuală. (6)

Existențial — oamenii nu sunt de încredere.

5. UITE CE M-AI ÎMPINS SĂ FAC (UCMÎSF)

Teza. în forma sa clasică, este un joc marital, de fapt este „o bombă maritală de trei stele“, dar merge jucat și între părinți și copii, precum și la serviciu.

(1) „UCMÎSF“ de gradul întâi: Albul, simțindu-se inabil în plan social, se lasă absorbit de o activitate care tinde să-l izoleze de oameni. Poate că tot ceea ce vrea pe moment este să fie lăsat în pace. Un intrus, cum ar fi soția sau unul dintre copii, vine fie pentru un stimul (stroke), fie pentru a-1 întreba ceva de genul „Unde pot să găsesc patentul?“. Această întrerupere „îl împinge“ să facă o mișcare greșită cu dalta, pensula, mașina de scris sau aparatul de

sudură, moment în care se întoarce și strigă furios la intrus: „Uite ce m-ai împins să fac!“ Pe măsură ce situația se repetă de-a lungul anilor, familia

tinde tot mai mult să-l lase singur când este absorbit de ceva. Bineînțeles că nu intrusul, ci propria iritare îl „împinge“ să facă greșeala, iar el este foarte încântat când se întâmplă asta, pentru că îi dă ocazia să alunge vizitatorul. Din păcate, acest joc este învățat cu mult prea mare ușurință de copiii mici, astfel încât este transmis rapid de la o generație la alta. Satisfacțiile și beneficiile subiacente sunt mai clar demonstrate când este jucat într-un fel mai seducător.

(2) „UCMÎSF“ de gradul doi: dacă acest joc este baza unui mod de viață, și nu doar folosit ocazional ca mecanism de protecție, Albul se căsătorește cu o femeie care joacă „încerc doar să te ajut“ sau una dintre variantele acestuia. Astfel, lui îi este ușor să lase deciziile în seama ei. Adesea, poate face acest lucru sub masca atenției sau a galanteriei. Din politețe și considerație, o poate lăsa pe ea să decidă la ce restaurant să meargă pentru cină sau ce film să vadă. Dacă lucrurile ies bine, poate să se bucure. Dacă nu, poate da vina pe ea, spunând sau sugerând: „Tu m-ai băgat în asta“, o variațiune simplă a lui „UCMÎSF“. Sau poate arunca asupra ei povara deciziilor privind creșterea copiilor, în timp ce el se comportă ca un executant; dacă odraslele se supără, poate juca în mod direct „UCMÎSF“. Astfel, de-a lungul anilor este pregătit terenul pentru învinovățirea mamei în cazul în care copiii o iau razna; dar jocul „UCMÎSF“ nu este un punct terminus, ci oferă doar o satisfacție trecătoare în drumul spre „Ți-am spus eu“ sau „Uite ce ai făcut acum“.

Jucătorul de profesie, care își pavează drumul psihologic cu „UCMÎSF“, îl va folosi, de asemenea, și la locul de muncă. în ocupaționalul „UCMÎSF“, cuvintele sunt înlocuite cu priviri pline de resentimente vechi. Jucătorul, ca din partea managementului „bun“ sau „democratic“, le cere sugestii asistenților săi. în acest

fel, își poate asigura o poziție de nezdruncinat din care îi poate teroriza pe subalternii săi. Orice greșeală proprie poate fi folosită

împotriva lor, fiindu-le atribuită. Folosită împotriva superiorilor (acuzarea lor pentru propriile lui greșeli), devine autodistructivă și poate duce la concediere sau la transferul în altă unitate dacă e vorba de armată. în acest caz, este o componentă a jocului „De ce mi se întâmplă întotdeauna mie?“ al resentimentarilor sau a jocului „Iar încep“ al depresivilor (ambele din familia „Dă-mi un șut“).

(3) „UCMÎSF“ de gradul trei: în forma sa dură, poate fi jucat de paranoizi împotriva celor suficient de imprudenți încât să le dea sfaturi (vezi „încerc doar să te ajut“). Poate fi periculos și, în cazuri rare, chiar fatal.

„UCMÎSF“ și „Tu m-ai băgat în asta“ („TMBÎA“) se completează bine unul pe celălalt, astfel încât combinația dintre ele constituie baza clasică a contractului ascuns al jocului din multe mariaje.
Acest contract este ilustrat în continuare.

De comun acord, doamna Alb se ocupa de contabilitatea familiei și plătea facturile din contul lor comun, pentru că domnul Alb „nu se pricepea la cifre“. La fiecare câteva luni, erau anunțați că depășiseră limita contului, iar domnul Alb trebuia să rezolve situația cu banca. Când au căutat sursa problemei, s-a dovedit că doamna Alb făcuse cumpărături costisitoare fără să-i spună soțului. Când acest lucru a ieșit la iveală, domnul Alb și-a jucat furios „TMBÎA“, iar soția i-a acceptat, plină de lacrimi, reproșurile, promițând că nu se va mai întâmpla. Totul a mers bine pentru o vreme, până când a apărut brusc un creditor, care le-a cerut să plătească imediat o factură a cărei scadență trecuse de mult. Domnul Alb, neștiind nimic despre această factură, și-a întrebat soția despre ce e vorba. Ea a început să joace imediat „UCMÎSF“, spunând că era numai vina lui.

De vreme ce el îi interzisese să depășească limita contului lor comun, singura ei soluție fusese să lase neplătită această obligație și să ascundă datoria de el.

Continuarea acestor jocuri a fost permisă timp de zece ani, în ideea că de fiecare dată va fi ultima dată și că după aceea totul va fi altfel — cum și era timp de câteva luni. în terapie, domnul Alb a analizat foarte inteligent acest joc, fără niciun ajutor din partea terapeutului, găsind și un remediu eficace. De comun acord, el și doamna Alb au pus toate conturile din bancă pe numele lui. Doamna Alb a continuat să țină contabilitatea casei și să se ocupe de facturi, dar acestea erau verificate întâi de domnul Alb, care controla toate dispozițiile de plată, în acest fel, nicio datorie sau depășire de cont nu-i putea rămâne necunoscută și acum împărțeau munca privind bugetul casei. Lipsiți de satisfacțiile și beneficiile combinației dintre „UCMÎSF“ și „TMBÎA“, soții Alb au resimțit la început o pierdere, dar apoi au fost impulsionați să găsească moduri de gratificare reciprocă mai deschise și mai constructive.

Antiteza. Antiteza jocului „UCMÎSF“ de gradul întâi este să lași jucătorul singur, iar a celui de gradul doi este să îi pasezi Albului înapoi luarea deciziei. Jucătorul de gradul întâi poate reacționa simțindu-se părăsit, dar rareori se înfurie; jucătorul de gradul doi se poate bosumfla dacă este forțat să preia inițiativa, astfel încât practicarea sistematică a unui anti-„UCMÎSF“ duce la consecințe neplăcute. Antiteza jocului „UCMÎSF“ de gradul trei trebuie lăsată pe mâna profesioniștilor.

ANALIZĂ PARȚIALĂ

Scopul acestui joc este răzbunarea. Din punct de vedere psihodinamic, forma ușoară a acestui joc poate fi asociată cu

ejacularea prematură, iar forma dură, cu furia ce are la bază anxietatea (angoasa) de „castrare". Este un joc învățat foarte ușor de către copii. Beneficiul psihologic extern (evitarea responsabilității) este predominant, iar jocul este adesea precipitat de amenințarea unei intimități iminente, de vreme ce furia „justificată" oferă o foarte bună scuză pentru evitarea relațiilor sexuale. Poziția existențială este: „N-am nicio vină".

NOTĂ

Datorăm mulțumiri dr. Rodney Nurse și doamnei Frances Matson de la Centrul pentru Tratament și Educație privind Alcoolismul din Oakland, California, precum și dr. Kenneth Everts, dr. R.J. Starrels, dr. Robert Goulding și altora cu un interes special în această problemă, pentru eforturile lor continue de studiere a „Alcoolicului" ca joc și pentru contribuțiile și criticile lor aduse discuției de față.

JOCURI MARITALE

Aproape orice joc poate forma eșafodajul căsniciei și vieții de familie, dar unele, precum „Dacă n-ai fi fost tu“, sunt mai înfloritoare, iar altele, precum „Femeia frigidă“, sunt tolerate mai mult timp în contextul exercitării forței legale a intimității contractuale. Desigur, jocurile maritale pot fi separate doar în mod arbitrar de cele sexuale, care sunt abordate într-un capitol separat. Jocurile care capătă, în mod caracteristic, cele mai înfloritoare forme în cadrul relației maritale sunt: „Colțul“, „Tribunalul“, „Femeia frigidă“ și „Bărbatul frigid“, „Tracasata“, „Dacă n-ai fi fost tu“, „Uite cât de mult am încercat“ și „Iubițica“.

1. COLȚUL

Teza. „Colțul“ ilustrează mai clar decât majoritatea jocurilor aspectul lor manipulator și funcția lor de bariere contra intimității. Paradoxal, el constă în refuzul viclean de a fi implicat în jocul altuia.

1. Doamna Alb îi sugerează soțului să meargă la un film. Domnul Alb este de acord.

2a. Doamna Alb are o scăpare „inconștientă“. Ea menționează foarte natural, în cursul conversației, că locuința trebuie zugrăvită. Acesta este un proiect costisitor, iar Albul tocmai îi spusese recent că sunt strâmtorați financiar; cerându-i să nu-1 bată la cap și să nu-1 irite cu propuneri costisitoare, cel puțin până la începutul lunii următoare. Prin urmare, nu este un moment potrivit pentru deschiderea unei discuții despre starea locuinței, iar Albul răspunde nepoliticos.

2b. Alternativă: Albul îndreaptă discuția spre subiectul locuinței, astfel încât doamnei Alb să-i fie greu să reziste tentației de a spune

că trebuie zugrăvită. Ca și în cazul precedent, Albul răspunde grosolan.

3. Doamna Alb se ofensează și spune că, dacă el e în toane proaste, ea nu mai merge cu el la film și că n-are decât să se ducă singur. El răspunde că, dacă asta e părerea ei, atunci o să meargă singur.

4. Albul se duce la film (sau iese cu băieții), lăsând-o acasă pe doamna Alb, să-și vadă de sentimentele rănite.

în acest joc există două stratageme posibile:

A. Doamna Alb știe foarte bine, din experiențele trecute, că n-ar trebui să ia în serios enervarea lui. Ceea ce dorește el, de fapt, este ca ea să-i arate că apreciază cât de mult muncește pentru bunăstarea familiei lor, după aceea ar putea ieși fericiți împreună în oraș. Dar ea refuză să intre în jocul lui, iar el se simte foarte decepționat. Pleacă dezamăgit și plin de resentimente, în timp ce ea rămâne acasă, părând abuzată, însă trăind în secret un sentiment de triumf.

B. Albul știe foarte bine, din experiențele trecute, că n-ar trebui să ia în serios supărarea ei. Ceea ce vrea ea, de fapt, este ca el s-o împace drăgăstos; după aceea ar putea ieși fericiți împreună în oraș. Dar el refuză să intre

în jocul ei, știind că refuzul său nu este sincer; știe că ea vrea să fie alintată, dar se preface că nu și-a dat seama. Pleacă de acasă vesel și ușurat, dar părând nedreptățit.

Ea rămâne dezamăgită și plină de resentimente.

în fiecare dintre aceste cazuri, dintr-un punct de vedere naiv, poziția învingătorului este ireproșabilă; tot ce a făcut el sau ea a fost să ia spusele celuilalt la propriu. Acest lucru este mai clar în cazul (B), în care

Albul ia în serios refuzul de fațadă al doamnei Alb de

a ieși la film. Amândoi știu că ea minte, dar pentru că a spus-o, este prinsă la colț.

Beneficiul cel mai evident aici este cel psihologic extern. Pentru amândoi filmele sunt stimulatoare sexual și este mai mult sau mai puțin de anticipat faptul că după întoarcerea acasă de la cinema vor face dragoste.

Ca atare, oricare dintre ei dorește să evite intimitatea inițiază jocul prin mutarea (2a) sau (2b). Aceasta este o variantă teribil de exasperantă a jocului „Scandalul“ (vezi capitolul 9). Partea „nedreptățită“ poate argumenta cu succes că nu vrea să facă dragoste într-o stare de indignare justificată, iar partenerul pus la colț nu mai are ce să facă.

Antiteza. Pentru doamna Alb este simplu. Nu e nevoie decât să se răzgândească, să-și ia soțul în brațe, să-i zâmbească și să plece cu el (o trecere din starea de Copil în cea de Adult). Pentru domnul Alb este mai dificil, de vreme ce soția lui are acum inițiativa; dar dacă el reanalizează situația, poate fi capabil să-și alinte soția și s-o

convingă să meargă cu el, fie în starea de Copil bosumflat care a fost împăcat, fie, și mai bine, ca Adult.

„Colțul“ apare într-o formă oarecum diferită ca joc de familie care implică și copiii, semănând cu „dubla constrângere“ descrisă de Bateson și asociații săi*. Aici,

Bateson, G. și alții, „Toward a Theory of Schizophrenia“, Behavioral

Science, 1: 251-264,1956.

copilul este cel pus la colț, astfel încât orice face el este greșit. Conform școlii lui Bateson, acesta poate fi un factor etiologic important al schizofreniei. Prin urmare, în limbajul folosit aici, schizofrenia poate fi antiteza unui copil la „Colțul“. Experiența în tratarea schizofrenicilor adulți prin analiza jocurilor susține această idee — adică, dacă jocul de familie „Colțul“ este analizat pentru a se demonstra că scopul adoptării unui comportament schizofrenic a fost și este tocmai contracararea acestui joc, atunci se înregistrează o remisie totală sau parțială la pacientul pregătit în mod adecvat.

O formă comună de „Colț“ jucată de întreaga familie și care are mari șanse să afecteze dezvoltarea caracterului copiilor mai mici apare în cazul părinților intruzivi și excesiv de „Parentali“. Copiii sunt îndemnați să dea mai mult ajutor în casă, dar când o fac, nimic nu este bine în ochii părinților lor — este o ilustrare domestică a zicalei „rău dacă faci, rău dacă nu faci“. Această „dublă constrângere“ poate fi numită „Colțul“ de tip dilemă.

„Colțul“ este considerat uneori un factor etiologic al astmului la copii.

Fetița: „Mami, mă iubești?“

Mama: „Ce e iubirea?“

Această replică lasă copilul fără nicio portiță de scăpare. Ea vrea să vorbească despre mamă, dar aceasta schimbă subiectul cu unul filosofic, căruia fetița nu are încă mijloacele necesare de a-i face față. Ea începe să respire rapid, mama devine iritată, se instalează astmul, mama își cere scuze, iar „Jocul Astmului“ își urmează de acum cursul. Varianta de tip „Astmul“ a jocului „Colțul“ are nevoie de mai multe cercetări.

în grupurile de terapie apare uneori o variantă elegantă a jocului „Colțul“, care ar putea fi numită „Tipul Russell-Whitehead“, după numele celor doi logicieni britanici.

Negrul: „Oricum, când tăcem, măcar nu ne angrenăm în jocuri“.

Albul: „Și tăcerea poate fi un joc“.

Roșul: „Azi nu s-a angrenat nimeni în jocuri“.

Albul: „Dar însuși faptul de a nu te angrena în jocuri poate fi un joc“.

Antiteza terapeutică este la fel de elegantă: paradoxurile logice sunt interzise. Când Albul este lipsit de această manevră, anxietățile lui ies repede la iveală.

Jocul marital „Pachețelul de prânz“ este apropiat de „Colțul“, pe de o parte, și de „Jerpelita“, pe de altă parte. Soțul, care își permite să ia prânzul la un restaurant bun, își face totuși în fiecare dimineață câteva sandviciuri, pe care le ia cu el la serviciu într-o pungă de hârtie. în felul acesta, el folosește cojile de pâine, resturile de la cină și pungile de hârtie pe care soția i le pune deoparte. Acest lucru îi oferă un control absolut asupra banilor familiei, căci ce soție ar îndrăzni să-și cumpere o haină de blană când el se sacrifică astfel? Soțul se bucură și de numeroase alte beneficii, cum ar fi privilegiul de a mânca prânzul de unul singur și de a-și continua munca în timpul pauzei de prânz. în multe privințe, acesta este un joc constructiv, pe care l-ar fi aprobat și Benjamin Franklin, de vreme ce încurajează virtuțile cumpătării, muncii asidue și punctualității.

2. TRIBUNALUL

Teza. Din punct de vedere descriptiv, aparține clasei jocurilor cu o maximă înflorire în domeniul juridic, printre care se mai numără „Picior de lemn“ (invocarea nebuniei) și „Datornicul“ (procesul civil). Din punct de vedere clinic, este întâlnit cel mai adesea în consilierea de cuplu și în grupurile de psihoterapie maritală, într-adevăr, unele consilieri de cuplu și grupuri de psihoterapie maritală constau în jucarea la nesfârșit a „Tribunalului“, în care nu se rezolvă nimic, de vreme ce jocul nu este întrerupt niciodată. în asemenea cazuri devine evident că terapeutul sau consilierul este implicat puternic în joc fără să-și dea seama.

„Tribunalul“ poate avea oricâți jucători, însă, în esență, este un joc la trei mâini, cu un reclamant, un pârât și un judecător, care sunt soțul, soția și respectiv terapeutul. Dacă este jucat în grupul de terapie, la radio sau la televizor, ceilalți membri ai publicului sunt distribuiți în rolul de jurați. Soțul își începe plângerea: „Dați-mi voie să vă spun ce a făcut (soția) ieri. A luat...“ etc. Soția răspunde în mod defensiv: „Uitați cum a fost de fapt... și în afară de asta, cu puțin timp înainte el făcuse... și oricum, la momentul acela amândoi eram...“ etc. Soțul adaugă în mod galant: „Mă bucur că aveți ocazia să auziți ambele variante ale istoriei. Vreau să fie corect“. în acest moment, consilierul spune cumpănit: „După opinia mea, dacă luăm în considerare...“ etc. Dacă există oameni în public, terapeutul le poate arunca lor problema spunând: „Să auzim ce au de spus și ceilalți“. Dacă grupul are deja experiență, va juca rolul juriului fără nicio instrucțiune de la terapeut.

Antiteza. Terapeutul îi spune soțului: „Aveți perfectă dreptate!“ Dacă soțul se relaxează mulțumit sau

triumfător, terapeutul îl întreabă: „Ce părere aveți despre ce v-am spus ?“ Soțul răspunde: „Bună“. Apoi terapeutul spune: „De fapt, eu cred că greșiți“. Dacă soțul este sincer, va răspunde: „Am știut-o de la început“. Dacă nu este sincer, va afișa o reacție care semnalează clar existența unui joc în desfășurare. După aceea devine posibil să se lucreze mai în profunzime. Elementele jocului constau în faptul că, deși reclamantul pretinde zgomotos victoria, de fapt el crede în adâncul său că greșește.

După ce s-a strâns suficient material clinic pentru clarificarea situației, jocul poate fi blocat prin una dintre cele mai elegante manevre din întreaga artă a antitezei. Terapeutul instituie o regulă care interzice folosirea (gramaticală) a persoanei a treia în cadrul grupului. Din acel moment, membrii grupului se pot adresa unul altuia doar în mod direct prin pronumele „tu“ sau pot vorbi despre ei înșiși la persoana întâi, folosind pronumele „eu“, dar nu pot spune „Vreau să-ți spun despre el că...“ sau „Vreau să-ți spun despre ea că...“. în acest moment, cuplul își încetează complet jocurile în cadrul grupului sau trec la „Iubițica“, care este un oarecare progres, ori intră în jocul „Mai mult decât atât“, care nu ajută la nimic. „Iubițica“ este descris către finalul acestui capitol. în „Mai mult decât atât“, reclamantul face acuzații după acuzații. Pârâtul răspunde la fiecare prin „Pot să-ți explic“. Reclamantul nu dă nicio atenție explicațiilor, dar îndată ce pârâtul face o pauză, lansează o nouă acuzație printr-un alt „mai mult decât atât“, urmată de o nouă explicație — un schimb tipic Părinte-Copil.

„Mai mult decât atât“ este jucat cel mai intens de către pârâții paranoizi. Datorită tendinței lor de a lua totul la modul propriu, le este foarte ușor să-i frustreze pe reclamanții care se exprimă în termeni metaforici sau

cu umor. în general, metaforele sunt cele mai evidente capcane prin care se poate evita jocul „Mai mult decât atât“.

în forma sa de zi cu zi, „Tribunalul“ este ușor de observat la copii, ca joc la trei mâini între doi frați și un părinte. „Mama, ea mi-a luat bombonica.“ „Da, dar el mi-a luat păpușica și înainte de asta m-a lovit, și, oricum, amândoi promiseserăm să împărțim bombonica.“

ANALIZĂ

Teza: Ei trebuie să-mi dea dreptate.

Scopul: Confirmare.

Rolurile: Reclamant, Pârât, Judecător (și/sau Jurați).

Psihodinamica: Rivalitate între frați.

Exemple: (1) Copiii se ceartă, părinții intervin.

(2) Cuplurile căsătorite caută „ajutor“.

Paradigma socială: Adult-Adult.

Adult: „Asta mi-a făcut ea mie“.

Adult: „Acestea sunt faptele reale“.

Paradigma psihologică: Copil-Părinte.

Copil: „Spune-mi că eu am dreptate“.

Părinte: „El are dreptate“. Sau: „Amândoi aveți dreptate“.

Mutările: (1) înregistrarea plângerii — înregistrarea apărării. (2) Reclamantul înaintează o respingere, o concesie sau un gest de bună-credință. (3) Decizia judecătorului sau instrucțiuni pentru juriu.

(4) înregistrarea deciziei finale.

Beneficiile: (1) Psihologic intern — proiecția vinovăției. (2) Psihologic extern — eliberarea de vinovăție. (3) Social intern — „Iubito“, „Mai mult decât

atât“, „Scandalul“ și altele. (4) Social extern — „Tribunalul“. (5) Biologic — semne de recunoaștere (strokes) de la judecător și jurați. (6) Existențial — poziția depresivă „Tot timpul sunt de vină“.

3. FEMEIA FRIGIDĂ

Teza. Acesta este aproape întotdeauna un joc marital, de vreme ce e greu de imaginat că o legătură neoficială ar putea oferi ocaziile și privilegiile necesare pe o perioadă de timp suficient de lungă, sau că o asemenea legătură ar putea fi menținută în aceste condiții.

Soțul îi face avansuri soției și este respins. După încercări repetate, i se spune că toți bărbații sunt niște animale, că el n-o iubește cu adevărat, că nu-1 interesează decât sexul. El încetează o vreme, apoi încearcă din nou, cu același rezultat. în cele din urmă, se resemnează și nu-i mai face deloc avansuri. Pe măsură ce trec săptămânile sau lunile, soția devine tot mai neprotocolară și uneori neglijentă. Se plimbă prin dormitor pe jumătate dezbrăcată sau își uită prosopul curat când face baie, iar el trebuie să i-1 aducă. Dacă joacă varianta dură sau bea mult, poate flirta cu alți bărbați la petreceri. în timp, el răspunde acestor provocări și încearcă din nou. Este respins încă o dată și se iscă jocul „Scandalul“ pe seama comportamentului lor recent, a altor cupluri, a rudelor, a banilor și eșecurilor lor, totul terminându-se cu uși trântite.

De data asta, soțul hotărăște că s-a săturat și că va găsi un modus vivendi fără sex. Lunile trec. El nu mai reacționează la paradele în neglijeu și la manevra prosopului uitat. Soția devine mai provocator de neprotocolară și mai provocator de neglijentă, dar el

încă rezistă. Apoi, într-o seară, ea chiar se apropie de el și-l sărută. La început el nu răspunde, respectându-și decizia luată, dar curând natura începe să-și spună cuvântul după îndelungata „înfometare“,

iar el este sigur că de data asta a reușit. Primele lui avansuri timide nu sunt respinse. Devine tot mai îndrăzneț. însă chiar în momentul critic, soția face un pas înapoi și strigă: „Vezi? Ți-am spus eu! Toți bărbații sunt niște animale! Nu voiam decât puțină afecțiune, dar tu nu ești interesat decât de sex!“ Jocul „Scandalul“, care urmează, poate sări peste faza preliminară a discutării

comportamentelor lor recente și ale rudelor, trecând direct la problema financiară.

Trebuie remarcat faptul că, în ciuda protestelor sale, soțul este, de obicei, la fel de speriat de intimitatea sexuală ca soția, pe care a ales-o cu mare grijă, astfel încât să reducă pericolul supralicitării potenței sale tulburate, pentru care poate da acum vina pe ea.

în forma sa de zi cu zi, acest joc este practicat de femei nemăritate de diferite vârste, care, curând, sunt etichetate cu un termen argotic bine cunoscut. La ele se transformă adesea în jocul indignării sau în „Violul“.

Antiteza. Acesta este un joc periculos, iar posibilele antiteze sunt la fel de periculoase. Să-ți iei o amantă este riscant. în fața unei concurențe atât de stimulatoare, soția poate renunța la joc și poate încerca să înceapă o viață maritală normală, dar probabil că e prea târziu.

Pe de altă parte, ea poate folosi aventura, adesea cu ajutorul unui avocat, ca armă împotriva soțului într-un joc de tipul „Acum te-am prins, ticălosule!“ Rezultatul este la fel de imprevizibil dacă soțul intră în psihoterapie și ea nu. Jocul soției se poate prăbuși pe măsură ce soțul devine mai puternic, conducând la mecanisme de reglare mai sănătoase; însă dacă ea este un jucător dur, progresele lui pot conduce la divorț. Cea mai bună

soluție este ca ambele părți să intre într-un grup de psihoterapie maritală tranzacțională, dacă se poate, loc unde pot ieși la suprafață beneficiile ascunse ale jocului și patologia sexuală fundamentală. După această pregătire, ambii soți pot deveni interesați de psihoterapia individuală intensivă. Aceasta poate avea ca rezultat o recăsătorire psihologică între ei. Dacă nu, fiecare dintre părți va putea, cel puțin, să se adapteze mai adecvat situației decât ar fi făcut-o altfel.

Antiteza decentă pentru forma de zi cu zi a jocului este găsirea altui companion social. Unele dintre antitezele mai viclene sau mai brutale sunt corupte și chiar criminale.

Jocuri înrudite. Jocul invers, „Bărbatul frigid“, este mai puțin obișnuit, însă are cam aceeași desfășurare generală, cu câteva diferențe de detaliu. Rezultatul final depinde de scenariile de viață ale părților implicate.

Elementul crucial al jocului „Femeia frigidă“ este faza terminală a jocului „Scandalul“. Odată declanșat, intimitatea sexuală este scoasă din discuție, de vreme ce ambele părți obțin o satisfacție perversă din „Scandalul“ și nu mai au nevoie de altă excitare sexuală din partea celuilalt. De aceea, cel mai important factor anti-„Femeia frigidă“ este să refuzi „Scandalul“. Acest lucru o lasă pe soție într-o stare de insatisfacție sexuală care poate fi atât de acută, încât ea să devină mult mai docilă. Felul în care e folosit jocul „Scandalul“ deosebește „Femeia frigidă“ de „Bate-mă, iubirea mea“, unde „Scandalul“ face parte din preludiu; în „Femeia frigidă“, „Scandalul“ înlocuiește însuși actul sexual. Astfel, în „Bate-mă, iubirea mea“, „Scandalul“ este o condiție a actului sexual, un soi de fetiș care sporește excitația, în timp ce în „Femeia frigidă“, odată ce „Scandalul“ s-a consumat, episodul este încheiat.

Un analog timpuriu al jocului „Femeia frigidă“ este jucat de acel gen de fetiță afectată descris de Dickens în Marile speranțe. Vine în rochița ei scrobită și-i cere băiețelului să-i facă o plăcintă din noroi. Apoi se uită la mâinile și la hainele lui murdare și îi spune cât de curată este ea.

ANALIZĂ

Teza: „Acum te-am prins, ticălosule!“

Scopul: Răzbunarea.

Rolurile: Sofia perfectă, Soțul lipsit de respect. Psihodinamica: Invidie de penis.

Exemple: (1) Mersi pentru plăcinta de noroi, mucos

murdar. (2) Soția provocatoare, frigidă.

Paradigma socială: Părinte-Copil.

Părinte: „îți dau permisiunea să-mi faci o plăcintă din

noroi (să mă săruți)“.

Copil: „Mi-ar plăcea“.

Părinte: „Uite ce murdar ești acum“.

Paradigma psihologică: „Copil-Părinte.

Copil: „Nu mă poți seduce“.

Părinte: „O să încerc, dacă mă oprești“.

Copil: „Vezi? Tu ai început“.

Mutările: (1) Seducție-Răspuns. (2) Respingere-

Resemnare. (3) Provocare-Răspuns.

(4) Respingere-Scandal.

Beneficiile: Psihologic intern — eliberare de

sentimentul de vinovăție pentru fantasmele sadice.

(2) Psihologic extern — evitarea expunerii și penetrării, care înspăimântă. (3) Social intern — „Scandalul".

(4) Social extern — Ce faci cu băiețeii (soții) murdari?

(5) Biologic — sexualitate inhibată și schimburi agresive. (6) Existențial — Sunt pură.

4. TRACASATA

Teza. Acesta este jucat de gospodina casnică tracasată. Situația ei îi cere să fie eficientă în zece sau douăsprezece ocupații diferite; sau, altfel spus, să îndeplinească în mod strălucit zece sau douăsprezece roluri diferite. Din când în când, în suplimentele de duminică apar, mai în glumă, mai în serios, liste cu aceste ocupații sau roluri: stăpâna casei, mamă, infirmieră, menajeră etc. Cum aceste roluri sunt conflictuale și obositoare de obicei, impunerea lor duce, după mai mulți ani, la apariția bolii cunoscute simbolic sub numele de „genunchiul gospodinei“ (dat fiind că genunchiul este folosit la legănat, frecat, ridicat, șofat și așa mai departe), ale cărei simptome sunt rezumate succint prin lamentarea: „Sunt obosită“.

Dacă gospodina este capabilă să-și stabilească propriul ritm și să găsească destulă satisfacție în iubirea pentru soțul și copiii ei, nu numai că-și va duce la bun sfârșit cei 25 de ani de muncă, ci se va și bucura de ei, suferind cumplit de singurătate după plecarea la facultate a ultimului copil. însă dacă, pe de o parte, ea este condusă de Părintele ei interior și e trasă la răspundere de un soț critic, pe care și l-a ales exact în acest scop, iar pe de altă parte, nu reușește să obțină suficientă satisfacție din iubirea pentru familia ei, atunci poate deveni din ce în ce mai nefericită. La început poate

încerca să se consoleze cu beneficiile obținute din

jocurile „Dacă n-ai fi fost tu“ și „Cusurgiul“ (într-adevăr, orice gospodină poate recurge la ele când lucrurile merg

prost), însă curând acestea n-o mai ajută să continue. După aceea trebuie să găsească o altă modalitate de scăpare și aceasta este jocul „Tracasata“.

Teza acestui joc este simplă. Preia toate corvezile și chiar cere unele în plus. Este de acord cu criticile soțului și acceptă pretențiile copiilor. Dacă trebuie să întrețină atmosfera la o cină festivă, ea simte că trebuie să fie impecabilă ca partener de conversație, ca stăpână a casei și a servitorilor, ca decorator de interioare, ca furnizor al hranei, ca frumusețe orbitoare, ca regină virginală și ca diplomat; dar mai mult decât atât, în dimineața aceea se va și oferi voluntar să facă o prăjitură și să-i ducă pe copii la dentist. Dacă se simte deja tracasată, își face ziua și mai aglomerată. Apoi, la mijlocul amiezii, se prăbușește, cum era de așteptat, și nu mai face nimic. își lasă baltă soțul, copiii și invitații lor, iar la nefericirea ei se adaugă și propriile reproșuri. După ce situația se repetă de două sau trei ori, căsnicia este în pericol, copiii sunt derutați, ea slăbește, părul îi este neîngrijit, e trasă la față și poartă pantofi scâlciați. Apoi apare la ușa psihiatrului, pregătită să fie internată.

Antiteza. Antiteza logică este simplă: doamna Alb își poate îndeplini fiecare rol pe rând pe parcursul săptămânii, dar trebuie să refuze să joace două sau mai multe roluri în același timp. Când dă o petrecere, de pildă, poate fi ori furnizorul hranei, ori asistenta medicală, dar nu amândouă. Dacă suferă doar de „genunchiul gospodinei“, poate fi capabilă să se limiteze singură în felul acesta.

însă dacă ea joacă „Tracasata“, îi va fi foarte greu să refuze mai multe roluri odată. în acest caz, soțul este ales foarte atent; el este un bărbat foarte rezonabil altfel, dar care-și va critica soția când nu este la fel de eficientă cum crede el că era mama lui. De fapt, ea se contopește cu mama din fantasma lui, așa cum s-a păstrat aceasta în

Părintele lui, care este similară cu fantasma ei despre propria mamă sau bunică. Găsind un partener potrivit, Copilul ei se poate instala acum în rolul de persoană tracasată, rol necesar menținerii echilibrului ei psihic și la care nu va renunța cu ușurință. Cu cât soțul are mai multe responsabilități profesionale, cu atât este mai ușor pentru amândoi să găsească motive Adulte pentru păstrarea aspectelor nesănătoase ale relației lor.

Când poziția nu mai poate fi susținută, adesea în urma intervenției oficiale a școlii în numele copilului nefericit, atunci este chemat psihiatrul pentru a transforma jocul în unul la trei mâini. Fie soțul vrea ca el să-i consulte soția, fie soția îl vrea ca aliat împotriva soțului. Ceea ce urmează depinde de talentul și de atenția psihiatrului sau psihoterapeutului. De obicei, prima fază este ameliorarea depresiei soției și aceasta decurge ușor. A doua fază este decisivă: cea în care ea va renunța să mai joace „Tracasata“ și va începe să joace „Psihiatria“. Această fază tinde să stârnească o opoziție tot mai mare din partea ambilor soți. Uneori acest lucru este bine ascuns, pentru ca ulterior să explodeze brusc, deși deloc neașteptat. Dacă acest stadiu este depășit, atunci poate începe adevărata muncă de analiză a jocului.

Trebuie să recunoaștem că adevăratul vinovat este Părintele soției, mama sau bunica ei; soțul este, până la un punct, doar o figură oarecare, aleasă ca să-și joace rolul în joc. Terapeutul nu trebuie să se lupte doar cu Părintele soției și cu soțul, care s-a implicat foarte mult în rolul său, ci trebuie să contracareze și mediul social care încurajează complianța soției. La o săptămână după apariția articolului despre numeroasele roluri ale gospodinei, în cadrul rubricii Cum mă descurc? a suplimentului de duminică este publicat un test cu zece întrebări, destinat să determine „cât de bună gazdă

(soție) (mamă) (menajeră) (contabilă) ești“. Pentru gospodina care joacă „Tracasata“, este echivalentul foii cu regulamentul din cutia unui joc pentru copii. 0 poate ajuta să accelereze evoluția jocului „Tracasata“, care, dacă scapă de sub control, poate sfârși în jocul „Spitalul de stat“ („Ultimul lucru pe care mi-1 doresc este să fiu trimisă la spital“).

Una din dificultățile practice cu acest gen de cupluri este faptul că soțul tinde să evite o implicare personală în tratament dincolo de jocul „Uite cât de mult încerc“, pentru că, de regulă, este mult mai dezechilibrat decât e dispus să recunoască. în schimb, îi poate trimite mesaje indirecte psihoterapeutului, prin izbucnirile temperamentale pe care știe că soția le va povesti. Prin urmare, „Tracasata“ poate evolua cu ușurință către un joc de gradul trei pe viață și pe moarte, sub forma bătăliei divorțului. Psihiatrul este aproape singur de partea vieții, fiind ajutat doar de Adultul tracasat al pacientei, care este blocat în lupta potențial letală împotriva tuturor celor trei aspecte ale soțului, aliate cu propriii ei Părinte și Copil interiori. Este o bătălie dramatică, cu șanse de doi la cinci, care pune la grea încercare abilitățile terapeutului profesionist, care nu vrea să intre în niciun joc. Dacă îl apucă frica, poate alege calea ușoară a retragerii, lăsându-și pacienta pe altarul procesului de divorț, ceea ce echivalează cu a spune: „Mă predau — Hai, bateți-vă“.

5. DACĂ N-AI FI FOST TU

Teza. Analiza detaliată a acestui joc a fost făcută deja în capitolul 5. în ordinea prezentării mele, a fost al doilea joc discutat, după „De ce nu-Da, dar“, care

inițial părea doar un fenomen interesant. După prezentarea jocului „Dacă n-ai fi fost tu“ a devenit clar că trebuie să existe un întreg domeniu al acțiunii sociale bazat pe tranzacții ascunse. Acest lucru a condus la o cercetare mai activă a unor asemenea situații, iar „tezaurul“ de față este unul dintre rezultate.

Pe scurt, o femeie se mărită cu un bărbat dominant pentru ca el să-i limiteze activitățile și astfel s-o împiedice să ajungă într-o situație care o înspăimântă. Dacă ar fi fost o simplă operațiune, ea și-ar fi putut exprima recunoștința atunci când el i-ar fi făcut acest serviciu. Dar în jocul „DNFFT“, reacția ei este chiar opusă: ea profită de situație pentru a se plânge de limitări, ceea ce îl face pe soț să se simtă prost, iar ei îi aduce tot felul de beneficii. Acest joc este beneficiul social intern. Beneficiul social extern este discuția pentru trecerea timpului derivată „Dacă n-ar fi fost el“, pe care o joacă împreună cu prietenele ei apropiate.

6. UITE CÂT DE MULT AM ÎNCERCAT

Teza. în forma sa clinică obișnuită, este un joc la trei mâini, practicat de un cuplu căsătorit și un psihiatru (psihoterapeut). Soțul (de obicei) are de gând să divorțeze, deși susține zgomotos contrariul, în timp ce soția este mai sinceră în dorința de a continua mariajul. El vine la terapeut împotriva voinței sale și vorbește doar atât cât să-i demonstreze soției că este cooperant; de obicei, joacă o formă moderată de „Psihiatrie“ sau „Tribunal“. Pe măsură ce trece timpul, fie are o atitudine de pseudoconformare tot mai iritată față de terapeut, fie îl contrazice agresiv. Acasă se arată inițial mai „înțelegător“ și mai reținut, dar în final se comportă mai rău decât oricând. După una, cinci sau zece ședințe, în funcție de măiestria terapeutului, el refuză să mai vină, i preferând să se ducă la vânătoare sau la pescuit. După aceea, soția este silită să intenteze divorțul. Acum soțul nu are nicio vină, de vreme ce soția sa a luat inițiativa, iar el și-a demonstrat bunăvoința mergând la terapeut.

Acum el este în poziția să poată spune oricărui avocat, judecător, prieten sau rudă: „Uite cât de mult am

încercat!“

Antiteza. Cuplul vine în terapie împreună. Dacă unul dintre ei — să zicem, soțul — joacă în mod clar acest joc, celălalt este luat în tratament individual, iar jucătorul este lăsat să plece, cu justificarea validă că este mai puțin pregătit pentru terapie. Tot poate divorța, dar cu prețul abandonării poziției că el chiar a încercat. Dacă este necesar, soția poate iniția divorțul, iar poziția ei este mult mai bună, de vreme ce ea chiar a încercat.

Rezultatul favorabil sperat este acela că soțul, după întreruperea jocului său, va cădea într-o stare de disperare și va căuta tratament în altă parte, dar având o motivație autentică de data asta.

în forma sa de zi cu zi, acest joc este ușor de observat la copii, care-1 joacă la două mâini cu unul dintre părinți.

Poate fi jucat doar din două poziții: „Sunt neajutorat“ sau „Sunt nevinovat“. Copilul încearcă, dar face treabă de mântuială sau nu-i iese nimic. Dacă este Neajutorat, părintele trebuie să facă treaba în locul lui. Dacă este Nevinovat, părintele nu are niciun motiv să-l pedepsească. Astfel sunt dezvăluite elementele jocului.

Părinții ar trebui să afle două lucruri: care dintre ei l-a învățat acest joc pe copil și ce fac ei pentru a-1 continua.

O variantă interesantă, deși uneori sinistră, este „Uite cât m-am tot străduit“, de obicei mai dur, de gradul doi sau trei. El poate fi ilustrat prin cazul bărbatului cu ulcer gastric care muncește din greu. Există mulți oameni cu

boli fizice aflate în dezvoltare și care dau tot ce pot pentru a face față situației, și care pot apela în mod legitim la ajutorul familiilor lor. însă asemenea boli pot fi exploatate și în scopuri ascunse.

Jocul de gradul întâi: un bărbat își anunță familia și prietenii că are ulcer. Le mai spune și că va continua să muncească. Acest lucru le stârnește admirația. Poate că o persoană cu o boală dureroasă și neplăcută are dreptul să facă puțin caz de ea, ca o slabă compensație pentru suferința sa. Ar trebui să i se recunoască meritul că nu joacă „Picior de lemn“ și merită o oarecare recompensă pentru decizia de a continua să-și asume

responsabilitățile. într-un asemenea caz, replica politicoasă la „Uite cât m-am tot străduit“ este „Da, te admirăm cu toții pentru caracterul integru și conștiinciozitatea ta“.

Jocul de gradul doi: unui bărbat i se spune că are ulcer, dar ține acest lucru secret față de soție și prieteni. Continuă să muncească și să-și facă griji la fel de mult ca întotdeauna, iar într-o zi se prăbușește la serviciu. Când este anunțată soția, ea primește instantaneu și mesajul: „Uite cât m-am tot străduit“. Acum ar trebui să-l aprecieze mai mult decât oricând și să-i pară rău pentru toate lucrurile rele pe care i le-a spus sau i le-a făcut în trecut. Pe scurt, ea ar trebui să-l iubească acum, după ce toate metodele anterioare de a-i câștiga simpatia au eșuat. Din nefericire pentru soț, manifestările ei de afecțiune și solicitudine din acest moment sunt motivate mai degrabă de sentimentul de vinovăție decât de dragoste. Probabil că în adâncul ei îi poartă pică, fiindcă a folosit un mijloc incorect de a o constrânge și a profitat de ea ținându-și secretă boala. Pe scurt, o brățară cu diamante este un instrument mult mai cinstit de curtare a unei femei decât un stomac perforat. Așa, ea ar avea opțiunea să-i azvârle înapoi brățara, pe când

ulcerul nu-1 poate refuza într-un mod decent. Confruntarea dintr-odată cu o boală gravă o face să se simtă mai degrabă prinsă într-o capcană decât cucerită.

Adesea, acest joc poate fi descoperit imediat după ce pacientul află că este posibil să sufere de o boală cronică. Dacă va intenționa să inițieze jocul, în acel moment îi va trece prin minte întregul plan, care va putea fi refăcut apoi după o atentă evaluare a contextului psihologic. Ceea ce va ieși la iveală va fi bucuria malițioasă secretă a Copilului lui la aflarea veștii că dispune de o asemenea armă, mascată de preocupările Adultului său privind problemele practice puse de boala sa.

Jocul de gradul trei: mai sinistră și diabolică este sinuciderea bruscă și neanunțată din cauza unei boli grave. Ulcerul se transformă în cancer, iar soția, care nu lusese niciodată informată că este vorba de ceva grav, intră într-o zi în baie și își găsește soțul mort. Biletul de adio spune clar: „Uite cât de mult m-am tot străduit“. Dacă acest lucru i se întâmplă de două ori aceleiași femei, este timpul ca ea să afle în ce joc intrase ea însăși.

ANALIZĂ

Teza: „Nu mă tratează ei pe mine ca pe un nimic“. Scopul: Răzbunare.

Rolurile: Omul de nădejde, Persecutorul, Autoritatea. Psihodinamica: Pasivitate anală.

Exemple: (1) îmbrăcarea copilului, (2) Soțul care are

de gând să divorțeze.

Paradigma socială: Adult-Adult.

Adult: „E timpul să (te îmbraci) (să mergi la

psihiatru)“.

Adult: „Bine, o să încerc“.

Paradigma psihologică: Părinte-Copil.

Părinte: „O să te fac eu să (te îmbraci) (te duci la psihiatru)“.

Copil: „Vezi? Nu merge“.

Mutările: (1) Sugestie-Rezistență. (2) Presiune-Conformare. (3) Aprobare-Eșec.

Beneficiile: (1) Psihologic intern — eliberarea de sentimentul de vinovăție pentru agresivitatea lăuntrică. (2) Psihologic extern — eludează responsabilitățile domestice. (3) Social intern — Uite cât de mult am încercat. (4) Social extern — același. (5) Biologic — schimburi agresive. (6) Existențial — Sunt neajutorat (nevinovat).

7. IUBIȚICA

Teza. Forma sa culminantă poate fi remarcată în primele etape ale terapiei maritale de grup, când părțile sunt defensive; jocul poate fi observat și în unele ocazii sociale. Albul face o remarcă subtilă nemăgulitoare la adresa doamnei Alb, deghizată sub forma unei glume, după care încheie: „Nu-i așa, iubițica?“ Doamna Alb tinde să fie de acord din două motive aparent Adulte:

(a) pentru că gluma este bine spusă, iar un dezacord în privința a ceea ce e prezentat ca detaliu periferic (dar care, de fapt, este elementul esențial al tranzacției) ar face-o să pară cusurgie, (b) fiindcă ar părea ursuză dacă n-ar fi de acord cu un bărbat care-i spune „iubițica“ în public. însă motivația psihologică pentru acordul ei este poziția sa depresivă. S-a măritat cu el tocmai pentru că știa că-i va face acest serviciu: îi va expune defectele, salvând-o astfel de jena de a o face ea singură. Părinții ei s-au purtat așa cu ea de mică.

După „Tribunalul“, acesta este jocul cel mai frecvent jucat în grupurile de terapie maritală. Cu cât este mai tensionată situația și cu cât jocul e mai aproape de a se da de gol, cu atât este rostit mai amar termenul „iubițico“, până când resentimentul ascuns devine evident. La o examinare atentă se poate vedea că acest joc este înrudit cu „Neîndemânaticul“, de vreme ce mutarea semnificativă este iertarea implicită a doamnei Alb pentru resentimentul domnului Alb, pe care ea încearcă din greu să nu-1 conștientizeze. Prin urmare, anti-„Iubițica“ se joacă analog lui anti-„Neîndemânaticul“: „Poți face glume nemăgulitoare la adresa mea, dar, te rog, nu mă lua cu «iubițico»“. Această antiteză comportă aceleași pericole ca și anti-„Neîndemânaticul“.

O antiteză mai sofisticată și mai puțin periculoasă este să răspunzi: „Da, scumpete'.“

într-o altă formă a jocului, în loc să fie de acord, soția răspunde cu o glumă similară despre soț, spunându-i de fapt: „Ei lasă, că nici cu tine nu mi-e rușine, drăguțule“.

Uneori, cuvintele de alint nu sunt pronunțate cu voce tare, dar un ascultător atent le poate auzi chiar și atunci când nu sunt rostite. Acesta este tipul silențios al jocului „Iubițica“.

JOCURI DE PETRECERE

Petrecerile sunt făcute pentru discuții de trecere a timpului, iar discuțiile pentru trecerea timpului sunt făcute pentru a servi la petreceri (inclusiv în perioada de dinaintea începerii oficiale a unei întâlniri întruniri). Dar pe măsură ce oamenii se cunosc mai bine, încep să apară jocurile. Neîndemânaticul și victima lui se recunosc unul pe celălalt, la fel cum fac și „Tătucul“ și „Sărmanul de mine“; treptat încep să se desfășoare toate acele procese de alegere familiare, dar trecute cu vederea. în această secțiune sunt analizate patru jocuri practicate în mod tipic în situațiile sociale obișnuite: „Nu-i așa că e îngrozitor?“, „Cusurgiul“,

„Neîndemânaticul“ („Schlemiel“) și „De ce nu-Da, dar“.

1. NU-I AȘA CĂ E ÎNGROZITOR?

Teza. Acesta e jucat în patru forme semnificative: discuții Parentale pentru trecerea timpului, discuții Adulte pentru trecerea timpului, discuții pentru trecerea

timpului purtate din Copil. în discuțiile pentru trecerea timpului nu există deznodământ sau răsplată, ci mai degrabă un sentiment de lipsă de valoare.

1. „în ziua de azi“ este o discuție pentru trecerea timpului Parentală prezumțioasă, punitivă sau chiar plină de răutate. Sociologic, este practicată în mod obișnuit de un anumit gen de femei de vârstă mijlocie, care au mici venituri independente. O asemenea femeie N-a retras dintr-un grup de terapie când mutarea ei de deschidere a fost întâmpinată cu tăcere, în locul aprobării entuziaste cu care era obișnuită în propriul cerc social. în acest grup mai avansat, obișnuit cu analiza jocurilor, s-a remarcat o izbitoare lipsă de solidaritate

când Albul a spus: „Apropo de lipsa de Încredere în oameni, nu e de mirare că în ziua de azi nu mai poți avea încredere în nimeni. Căutam prin biroul unuia dintre chiriașii mei și n-o să vă vină să credeți ce am găsit“. Ea cunoștea răspunsurile la majoritatea problemelor curente ale comunității: delincvența juvenilă (părinții sunt prea îngăduitori în ziua de azi); divorțul (nevestele au prea puține de făcut ca să-și umple timpul în ziua de azi); criminalitatea (străinii se mută în cartierele albilor în ziua de azi); creșterea prețurilor (oamenii de afaceri sunt prea lacomi în ziua de azi).

A spus foarte clar că ea n-a fost deloc îngăduitoare cu fiul ei delincvent și nici cu chiriașii ei delincvenți.

„în ziua de azi“ se deosebește de bârfa nefondată prin Nloganul său „Nu-i de mirare“. Mutarea de deschidere poate fi aceeași („Se spune că Flossie Murgatroyd...“), dar „în ziua de azi“ are direcție și încheiere și poate oferi o „explicație“. Bârfa nefondată circulă doar la întâmplare sau dispare.

2. „Jupuiala“ este o variantă Adultă mai binevoitoare, cu sloganul „Ce păcat!“, deși motivațiile subiacente sunt la fel de morbide. „Jupuiala“ are ca subiect principal

sângerarea; fiind, în esență, un colocviu clinic informai. Oricine poate prezenta un caz; cu cât acesta e mai înfiorător, cu atât mai bine; iar detaliile sunt sorbite cu nesaț. Loviturile în față, operațiile abdominale și nașterile dificile sunt subiecte acceptate. Aici, diferența față de bârfa nefondată constă în competiția și rafinamentul chirurgical. Sunt urmărite sistematic anatomia patologică, diagnosticul, pronosticul și studiile de caz comparate. Un pronostic bun este acceptat în bârfa nefondată, dar în „Jupuiala", o perspectivă plină de speranță, dacă nu este evident nesinceră, poate duce la convocarea unei ședințe secrete a comisiei de acreditare, pentru că jucătorul este non particeps criminis, nu mai vrea să fie „complice".

3. „Răcitorul de apă" sau „Pauza de cafea" este o discuție pentru trecerea timpului din Copil, cu sloganul „Uite ce ne fac ei acum". Aceasta este o variantă organizațională. După lăsarea întunericului poate fi jucată în forma politică sau economică moderată numită „Scaunul de bar". Da fapt, este un joc la trei mâini, asul fiind la personajul din umbră numit „ei".

4. Ca joc, „Nu-i așa că-i îngrozitor?" își găsește expresia cea mai dramatică la dependență de operații chirurgicale, iar tranzacțiile lor îi ilustrează caracteristicile. Aceștia sunt oamenii care aleargă după doctori, care își doresc să fie operați chiar dacă acest lucru este contraindicat medical. Experiența în sine, spitalizarea și operația chirurgicală au beneficiile lor. Beneficiul psihologic intern vine din faptul că trupul este mutilat; beneficiul psihologic extern constă în evitarea oricărui tip de intimitate și responsabilitate, cu excepția capitulării totale în fața chirurgului. Beneficiile biologice vin din îngrijirea oferită de asistente. Beneficiile sociale interne vin de la personalul medical și de îngrijire, precum și de la alți pacienți. După

externarea pacientului, beneficiile sociale externe sunt obținute prin provocarea compasiunii și stupefacției. în forma sa extremă, este jucat în mod profesionist de către reclamanții frauduloși sau nu de malpraxis, care își pot câștiga traiul îmbolnăvindu-se în mod deliberat atunci când se ivește ocazia. După aceea, nu pretind doar compasiune, cum fac amatorii jocului, ci vor și despăgubiri. Prin urmare, „Nu-i așa că-i îngrozitor?“ devine joc atunci când jucătorul își exprimă suferința în mod deschis, dar este gratificat în secret la gândul satisfacțiilor pe care le poate obține din ghinionul lui.

în general, oamenii care suferă pot fi împărțiți în trei categorii.

1. Cei pentru care suferința este accidentală și nedorită. Ei pot profita sau nu de compasiunea ce li se oferă cu atâta ușurință. Este totuși natural să profite puțin de ea și, de aceea, pot fi tratați cu atenția obișnuită.

2. Cei pentru care suferința este accidentală, dar este primită cu recunoștință datorită oportunităților de exploatare pe care le oferă. Aici jocul apare ulterior, este un „beneficiu secundar“ în sensul freudian.

3. Cei care caută suferința, cum ar fi dependenții de operații chirurgicale, care trec de la un chirurg la altul până găsesc unul dispus să-i opereze. Aici jocul este preocuparea principală.

2. CUSURGIUL

Teza. Acest joc este sursa unui mare număr dintre micile neînțelegeri de zi cu zi; este jucat din poziția Copilului deprimat „Eu nu valorez nimic“, care s-a transformat defensiv în poziția Parentală „Ei nu

valorează nimic". Prin urmare, problema tranzacțională a jucătorului este să dovedească cea de-a doua teză. De aceea, jucătorii de-a „Cusurgiul" nu se simt confortabil cu o nouă persoană până nu-i găsesc un defect. în forma sa cea mai dură, poate deveni un joc politic totalitarist, jucat de personalități „autoritare", caz în care poate avea repercusiuni istorice foarte grave. Aici, relația strânsă cu „în ziua de azi" este evidentă. în cercurile mai răsărite, confirmarea pozitivă este obținută jucând „Cum să mă descurc?", în timp ce „Cusurgiul" oferă o confirmare negativă. O analiză parțială va clarifica mai mult unele elemente ale acestui joc.

Premisa poate fi de la cea mai banală și lipsită de importanță („Poartă pălăria de anul trecut") până la una mai degrabă cinică („N-avea 7 000 de dolari în bancă"), sinistră („Nu e arian 100%"), ezoterică („Nu l-a citit pe Rilke"), intimă („Nu-și poate menține erecția") sau aluzivă („Ce încearcă el să dovedească?"). Din punct de vedere psihodinamic, se bazează de regulă pe nesiguranța sexuală, iar scopul său este obținerea unei confirmări. Din punct de vedere tranzacțional, avem indiscreție, curiozitate morbidă sau monitorizare, existând uneori o preocupare Parentală sau Adultă care maschează cu mărinimie poftele Copilului. Acest joc are beneficiul psihologic intern de a ține depresia la distanță și beneficiul psihologic extern de a evita intimitatea care ar putea expune propriile defecte ale Albului. Albul se simte îndreptățit să întoarcă spatele unei femei demodate, unui bărbat fără bani, unui om care nu este arian, unui analfabet, unui impotent sau unei personalități nesigure. în același timp, indiscreția oferă o anumită acțiune socială internă cu beneficii biologice. Beneficiul social extern face parte din familia „Nu-i așa că-i îngrozitor?" de tip „Vecinătate".

Un ait aspect interesant este faptul că Albul își alege premisa independent de capacitatea sa intelectuală sau de subtilitatea sa.

Astfel, un bărbat care a deținut poziții de răspundere în ministerul afacerilor externe al țării sale a spus în fața unui public că o altă țară era inferioară pentru că, printre altele, bărbații de acolo purtau haine cu mâneci prea lungi. în starea eului de Adult, acest bărbat era chiar competent. Doar când intra în jocuri Parentale precum „Cusurgiul“ făcea asemenea afirmații irelevante.

3. NEÎNDEMÂNATICUL (SCHLEMIEL)

Teza. Termenul schlemiel nu se referă la eroul romanului lui Chamisso*, care era un om fără umbră, ci la un popular cuvânt din idiș, înrudit cu termenul german și olandez pentru viclean. Victima acestui Neîndemânatic (Schlemiel), de genul „Băiatului de treabă“ al lui Paul de Kock", este numită colocvial „Schlemazl“. Mutările dintr-un joc de tipul „Neîndemânaticul“ sunt următoarele:

IA. Albul varsă un pahar de băutură pe rochia de seară a soției gazdei.

IN. Prima reacție a Negrului (gazda) este să se înfurie, dar el simte cumva (adesea doar vag) că, dacă o arată, Albul câștigă. Ca urmare, Negrul se stăpânește, iar acest lucru îi oferă iluzia că el câștigă.

2A. Albul spune: „îmi pare rău“.

' Voii Chamisso, Adelbert, Extraordinara poveste a lui Peter Schlemihl,

E.S.p.L.A., București, 1956.

“ De Kock, Paul. Una dintre cele mai populare cărți ale acestui libretist și romancier al secolului al XIX-lea este Un bon enfant, despre un om care dăruiește prea mult.

2N. Negrul mormăie sau îi spune cu glas tare că-1 iartă, întărindu-și astfel iluzia că el câștigă.

3A. Apoi Albul începe să aducă alte pagube proprietății Negrului. Sparge obiecte, varsă lucruri, face tot felul de necazuri. După ce arde fața de masă cu țigara, sfâșie perdeaua de dantelă cu piciorul scaunului și pătează covorul cu sos, Copilul Albului este plin de veselie căci s-a distrat de minune făcând toate aceste lucruri pentru care a fost iertat. în acest timp, Negrul a afișat un autocontrol gratificam al suferinței. Astfel, amândoi profită dintr-o situație nefericită, iar Negrul nu este neapărat dornic să pună capăt prieteniei.

Ca în majoritatea jocurilor, Albul, care face prima mutare, învinge oricum. Dacă Negrul își arată furia, Albul se poate simți justificat să-i răspundă cu același resentiment. Dacă Negrul se abține, Albul poate continua să se bucure de oportunitate. însă adevărata răsplată în acest joc nu este plăcerea distructivității, care este doar un bonus pentru Alb, ci faptul că el obține iertarea’.

Antiteza. în anti-„Neîndemânaticul“ nu se oferă iertarea cerută. După ce Albul spune „îmi pare rău“, Negrul, în loc să mormăie „E în regulă“, spune „în seara asta poți să-mi deranjezi soția, poți distruge mobila și păta covorul, dar, te rog, nu-mi spune că-ți pare rău“. Aici Negrul trece din Părinte iertător în Adult obiectiv care-și asumă întreaga responsabilitate de a-1 fi invitat pe Alb la petrecere.

Intensitatea jocului Albului va fi dezvăluită de reacția lui, care poate fi de-a dreptul explozivă. Cel care joacă anti-„Neîndemânaticul“ își asumă riscul unor represalii imediate sau, în orice caz, al creării unui dușman.

Exemplele date pentru acest joc și următorul („De ce nu-Da, dar“) le urmează pe cele date anterior de autor în Analiza tranzacțională în psihoterapie, Trei, București, 2011.

Copiii joacă o formă nereușită de „Neîndemânatic“, în care nu sunt întotdeauna siguri de iertare, dar măcar au plăcerea de a face necazuri; însă, pe măsură ce învață să se comporte adecvat în plan social, pot profita de abilitățile lor sporite pentru a obține iertarea, care este scopul principal al jocului practicat în cercurile sociale politicoase ale adulților.

ANALIZĂ

Teza: „Pot fi distructiv și să fiu totuși iertat“.

Scopul: Iertarea.

Rolurile: Agresor, Victimă (în termeni colocviali,

Schlemiel și Schlemazl).

Psihodinamica: Agresivitate anală.

Exemple: (1) Copii distructivi, care fac necazuri.

(2) Oaspetele neîndemânatic.

Paradigma socială: Adult-Adult.

Adult: „De vreme ce eu sunt politicos, trebuie să fii și

tu politicos“.

Adult: „E în regulă. Te iert“.

Paradigma psihologică: Copil-Părinte.

Copil: „Trebuie să ierți lucrurile care se întâmplă din

greșeală".

Părinte: „Ai dreptate. Trebuie să-ți arăt ce înseamnă bunele maniere".

Mutările: (1) Provocare-resentiment.

(2) Scuze-iertare.

Beneficiile: (1) Psihologic intern — plăcerea de a face necazuri. (2) Psihologic extern — evitarea pedepsei.

(3) Social intern — „Neîndemânaticul". (4) Social extern — „Neîndemânaticul". (5) Biologic — stimuli

(strokes) provocatori și blânzi. (6) Existențial — N-am nicio vină.

4. DE CE NU-DA, DAR

Teza. „De ce nu-Da, dar“ („DCNDD“) ocupă un loc special în analiza jocurilor, întrucât a constituit primul imbold pentru conceptualizarea jocurilor. A fost primul joc decupat din contextul său social și, cum este cel mai vechi subiect al unei analize a jocurilor, este unul dintre cel mai bine înțelese jocuri. De asemenea, este și cel mai frecvent jucat la petreceri și în tot felul de grupuri, inclusiv în grupurile de psihoterapie. Următorul exemplu va ilustra principalele sale caracteristici:

Albul: „Soțul meu insistă să facă el însuși reparațiile în casă și nu face niciodată nimic bine“.

Negrul: „De ce nu face atunci un curs de tâmplărie?“

Albul: „Da, dar nu are timp“.

Albastrul: „De ce nu-i cumperi niște unelte bune?“

Albul: „Da, dar nu știe cum să le folosească“.

Roșul: „De ce nu-ți repari casa cu un tâmplar de meserie?“

Albul: „Da, dar ar costa prea mult“.

Brunul: „De ce nu accepți ceea ce face așa cum face?“

Albul: „Da, dar s-ar putea prăbuși totul“.

De regulă, un asemenea schimb este urmat de un moment de tăcere. Aceasta este întreruptă, în cele din urmă, de Verde, care

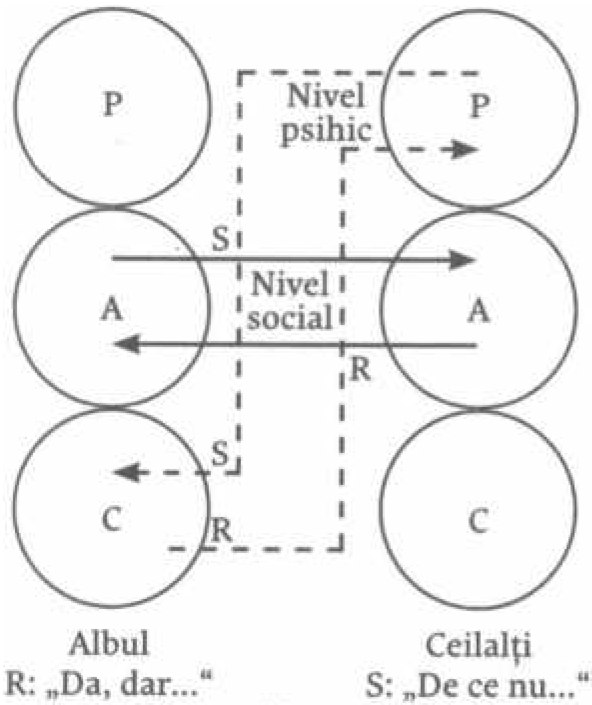
poate spune ceva de genul „Așa sunt bărbații, încearcă întotdeauna să demonstreze cât de eficienți sunt ei“.

„DCNDD“ poate fi jucat în oricâți jucători. Agentul prezintă o problemă. Ceilalți încep să prezinte soluții, fiecare începând cu „De ce nu...?“ Albul răspunde fiecăruia prin obiecția „Da, dar...“ Un jucător bun le poate rezista celorlalți la nesfârșit, până când renunță cu toții, moment în care Albul câștigă. De multe ori, persoana Albului poate fi nevoită să facă față unei duzini de soluții sau chiar mai multor soluții, pentru a ajunge la liniștea descurajantă ce îi semnalează victoria și lasă terenul liber pentru următorul joc, din paradigma anterioară: Verdele trece la jocul „APP“ de tip „Soțul delincvent“.

întrucât, cu rare excepții, soluțiile sunt respinse, este dar că acest joc trebuie să aibă un scop ascuns.

„DCNDD“ nu este jucat pentru scopul său vizibil (un Aii uit caută informații sau soluții), ci pentru confirmarea și gratificarea Copilului. într-o transcriere »eaeă poate suna a Adult, dar în forma sa vie se poate observa că Albul se prezintă pe sine drept un Copil neștiutor, ce nu se descurcă într-o situație; ca atare, ceilalți se transformă în Părinții înțelepți, dornici să-și Împărtășească știința în beneficiul persoanei Albului.

Acest lucru este ilustrat în figura 8. Jocul poate continua pentru că, la nivel social, atât stimulul, cât și I ăspunsul sunt de la Adult la Adult, iar la nivel psihic tranzacțiile sunt tot complementare, cu un stimul Părinte-Copil („De ce nu...“) care solicită un răspuns Copil-Părinte („Da, dar...“). De regulă, nivelul psihic cNtc inconștient pentru ambele părți, dar trecerile de la o stare a eului la alta (din Adult în Copil „neștiutor“ în cazul Albului, și din Adult în Părinte „înțelept“, în cazul celorlalți) pot fi adesea detectate de un observator atent, din schimbările poziției corporale, ale tonusului muscular, ale vocii și vocabularului.



(a) Tip I

De ce nu-Da, dar.

Figura 8

Pentru a ilustra implicațiile, este util să urmărim continuarea situației din exemplul dat mai sus.

Terapeutul: „Ți-a sugerat cineva ceva la care tu să nu te fi gândit deja?"

Albul: „Nu. De fapt, am și încercat majoritatea lucrurilor pe care mi le-au sugerat. I-am cumpărat soțului meu niște unelte, iar el chiar a urmat un curs de tâmplărie".

Aici, Albul demonstrează două din motivele pentru care situația nu trebuie judecată după aparențe. Primul este că în majoritatea cazurilor Albul este la fel de inteligent precum ceilalți, și este foarte

puțin probabil ca ceilalți să-i sugereze vreo soluție la care el să nu se fi gândit. Dacă se întâmplă să vină cineva cu o sugestie originală, Albul o va accepta recunoscător, dacă joacă cinstit, cu alte cuvinte, Copilul său „neștiutor“ cedează

dacă cineva dintre cei prezenți îi înfățișează o idee suficient de ingenioasă încât să-i stimuleze Adultul.

Insă jucătorii constanți de „DCNDD“, cum este Albul de mai sus, joacă cinstit foarte rar. Pe de altă parte, o acceptare cu prea mare ușurință a sugestiilor naște Întrebarea dacă nu cumva „DCNDD“ maschează alt joc subiacent: „Prostul“.

Exemplul dat este deosebit de grăitor, pentru că Ilustrează cu claritate a doua variantă. Chiar dacă persoana Albului a încercat în mod concret unele dintre soluțiile prezentate, ea tot va obiecta la ele. Scopul acestui Joc nu este obținerea soluțiilor, ci respingerea lor.

Deși în anumite situații aproape oricine practică acest joc datorită valorii sale de structurare a timpului, un studiu atent al indivizilor care îl preferă în mod special dezvăluie câteva trăsături interesante. în primul rând, în mod caracteristic, ei pot și vor juca la fel de ușor oricare dintre rolurile jocului. Această flexibilitate este valabilă în cazul tuturor jocurilor. Jucătorii pot prefera, din obișnuință, unul dintre roluri, dar sunt capabili să Ic schimbe și sunt dispuși să joace oricare dintre roluri dacă este nevoie, din diferite motive. (Comparați, de pildă, trecerea de la băutor la Salvator în jocul „Alcoolicul“.)

în al doilea rând, în practica clinică s-a descoperit că cei ce preferă „DCNDD“ aparțin clasei pacienților care, în cele din urmă, cer o hipnoză sau vreun fel de injecție hipnotică, pentru grăbirea tratamentului lor. Când joacă acest joc, obiectivul lor este să demonstreze că nimeni nu le poate oferi o sugestie acceptabilă — adică, nu se vor preda niciodată; dar terapeutului îi cer o procedură care să-i pună într-o stare de capitulare totală.

Astfel, devine evident că „DCNDD“ reprezintă o soluție socială la conflictul legat de capitulare.

Chiar mai specific, acest joc este obișnuit printre oamenii care se tem să nu roșească, după cum o demonstrează următoarele conversații terapeutice:

Terapeut: „De ce joci «De ce nu-Da, dar» dacă știi că este o păcăleală?“

Albul: „Dacă vorbesc cu cineva, trebuie să mă gândesc tot timpul ce să spun. Dacă n-o fac, roșesc. Doar în întuneric nu mi se întâmplă. Nu suport pauzele. Știu asta, și o știe și soțul meu. întotdeauna mi-a spus-o“.

Terapeut: „Vrei să spui că, dacă Adultul tău nu este ocupat, Copilul profită de ocazie ca să apară și să te facă de rușine?“

Albul: „Așa este. Dacă pot continua să dau sugestii cuiva sau el să-mi dea sugestii mie, atunci sunt în regulă, sunt protejată. Câtă vreme Adultul meu este în control, pot amâna rușinea“.

Aici, Albul arată clar că se teme de timpul nestructurat. Copilul lui este împiedicat să-și facă de cap, câtă vreme Adultul poate fî ținut ocupat într-o situație socială, iar un joc oferă o structură adecvată pentru funcționarea Adultului. însă jocul trebuie să fie declanșat în mod adecvat ca să-i poată menține interesul. Alegerea jocului „DCNDD“ este influențată de principiul economiei: aduce maximum de beneficii interne și externe opoziției Copilului față de pasivitatea fizică. Albul poate să joace cu aceeași ardoare atât Copilul viclean, care nu poate fi dominat, cât și Părintele înțelept, care încearcă să domine Copilul altcuiva și nu reușește. De vreme ce principiul de bază al jocului „DCNDD“ este acela că nicio sugestie nu este acceptată vreodată, atunci Părintele nu câștigă niciodată. Motto-ul jocului este: „Nu te teme, Părintele nu reușește niciodată“.

Așadar, în rezumat: deși fiecare mutare este amuzantă, ca să zicem așa, pentru Alb și îi aduce mica ,sa plăcere prin respingerea sugestiei, adevărata răsplată este tăcerea sau tăcerea mascată care se instalează când toți ceilalți și-au spart creierii și au obosit încercând Nă găsească soluții acceptabile. Aceasta le semnalează persoanei Albului și celorlalți că Albul a câștigat demonstrând că ei sunt cei neștiutori. Dacă tăcerea nu este mascată, ea poate dura câteva minute. în exemplul dat, persoana Verde îi scurtează Albului triumful din cauza nerăbdării de a-și începe propriul joc, care a și îrnpiedicat-o să participe la jocul Albului. Mai târziu,

In timpul ședinței, persoana Albului și-a manifestat resentimentul față de persoana Verde pentru scurtarea momentului ei de victorie.

O altă trăsătură curioasă a jocului „DCNDD“ este aceea că jocurile interne și cele externe sunt jucate exact la fel, doar cu rolurile inversate. în forma externă, cea observată clinic, Copilul Albului se activează pentru a juca rolul neștiutorului ce caută ajutor într-o situație la mai multe mâini. în forma internă, jocul mult mai intim, la două mâini, jucat acasă cu soțul, Părintele Albului se activează ca înțeleptul ce oferă sugestii eficiente. Totuși, această inversare este secundară de obicei, de vreme ce tn perioada curtării soția joacă rolul Copilului neajutorat, și numai după ce se termină luna de miere Părintele ei autoritar începe să apară în mod deschis. Poate că au mai existat câteva scăpări când se apropia nunta, dar logodnicul ei le va fi trecut cu vederea, în dorința de a se căsători cu mireasa lui atent aleasă. Dacă nu le treêe cu vederea, logodna poate fi ruptă „din motive întemeiate“, iar persoana Albului, mai tristă, dar nu mai înțeleaptă, își va reîncepe căutările pentru un partener potrivit.

Antiteza. Este evident că cei ce răspund la prima mutare a persoanei Albului, la prezentarea „problemei“ ei, joacă o formă de „încerc doar să te ajut“. De fapt, „DCNDD“ este inversul lui „încerc doar să te ajut“. în „încerc doar să te ajut“, există un singur terapeut și mai mulți clienți; în „DCNDD“ există un singur client și mai mulți „terapeuți“. Prin urmare, antiteza clinică pentru „DCNDD“ este să nu joci „încerc doar să te ajut“. Dacă deschiderea este de forma: „Ce faci tu dacă...“, un răspuns ar fi: „Este o problemă dificilă. Ce ai de gând să faci în privința ei?“ Dacă este de forma: „X n-a ieșit cum trebuia“, atunci răspunsul ar trebui să fie: „Ce păcat!“ Ambele răspunsuri sunt suficient de politicoase pentru a-1 lăsa în pierdere pe Alb sau, cel puțin, să determine o tranzacție încrucișată, astfel încât frustrarea lui să devină manifestă și să poată fi apoi explorată. într-un grup de terapie, aceasta este o practică bună pentru împiedicarea implicării în jocul „încerc doar să te ajut“ a pacienților susceptibili. După aceea, nu doar Albul, ci și ceilalți membri ai grupului pot învăța din anti-„DCNDD“, care este doar o altă variantă de anti-„încerc doar să te ajut“.

într-o situație socială, dacă jocul este prietenos și inofensiv, nu există niciun motiv să nu participi. Dacă este o încercare de exploatare a cunoștințelor profesionale, poate fi nevoie de o mutare antitetică; dar în asemenea situații, aceasta stârnește resentimente, din cauza expunerii Copilului Albului. în aceste cazuri, cea mai bună politică este evitarea mutării de deschidere și căutarea unui joc stimulator de gradul întâi, precum „Violul“.

Jocuri înrudite. „DCNDD“ trebuie diferențiat de reversul său „De ce ai-Nu, dar“, în care Părintele câștigă și Copilul defensiv se retrage confuz în cele din urmă, deși, din nou, în transcrierea seacă poate suna factual,

rațional și de la Adult la Adult. „De ce ai-Nu, dar“ este foarte apropiat de „Mai mult decât atât“.

Inversul lui „De ce ai-Nu, dar“ seamănă la început cu „Țăranca“. Aici, persoana Albului îl seduce pe terapeut pentru a-i oferi sugestii, pe care ea le acceptă imediat, în loc să le respingă. Doar după ce el se implică foarte mult, își dă seama că persoana Albului se întoarce împotriva lui. Ceea ce părea „Țăranca“ sfârșește prin a fi varianta intelectuală a jocului „Violul“. Versiunea clasică a acestuia constă în trecerea de la transferul pozitiv la cel negativ, din cursul psihanalizei ortodoxe.

„DCNDD“ poate fi jucat și în forma de gradul doi „Fă-mi ceva“. De pildă, pacienta refuză să facă munci casnice și, la întoarcerea soțului acasă în fiecare seară, are loc jocul „DCNDD“. Dar indiferent ce spune el, ea refuză cu încăpățânare să-și schimbe obiceiurile. în unele cazuri, încăpățânarea poate fi malignă și necesită o evaluare psihiatrică atentă. Totuși, trebuie ținut cont și de partea de joc, de vreme ce aceasta ridică problema motivelor pentru care soțul și-a ales o asemenea soție și a modului în care contribuie el la menținerea situației.

ANALIZĂ

Teza: „Orice soluție îmi vei da, o să-i găsesc eu un defect“.

Scopul: Confirmarea.

Rolurile: Persoana Neajutorată, Sfătuitorii. Psihodinamica: Conflictul capitulării (oral). Exemple: (1) „Da, dar nu-mi pot face temele pentru

că...“. (2) Soția neajutorată.

Paradigma socială: Adult-Adult.

Adult: „Ce-ai face tu dacă...“

Adult: „De ce nu...“

Adult: „Da, dar...“

Paradigma psihologică: Părinte-Copil.

Părinte: „Pot să te fac să fii recunoscător pentru ajutorul meu“.

Copilul: „încearcă“.

Mutările: (1) Problemă-Soluție. (2) Obiecție-Soluție

(3) Obiecție-Deconcertare.

Beneficiile: (1) Psihologic intern — confirmare.

(2) Psihologic extern — evitarea capitulării. (3) Social intern — „De ce nu...—Da, dar...“; rolul Parental.

(4) Social extern — „De ce nu-Da, dar“; rolul Copilului.

(5) Biologic — discuție rațională. (6) Existențial — Toți vor să mă domine.

JOCURI SEXUALE

Unele jocuri sunt practicate în scopul exploatării sau combaterii pulsiunilor sexuale. De fapt, toate acestea sunt pervertiri ale instinctelor sexuale, în care satisfacția este deplasată de la actul sexual la tranzacțiile cruciale care procură răsplata jocului. Acest lucru nu poate fi demonstrat întotdeauna convingător, pentru că acest tip de jocuri sunt practicate în viața privată, deci datele clinice

despre ele trebuie obținute la mâna a doua, iar gradul de subiectivism al celui care oferă informațiile nu poate fi evaluat întotdeauna satisfăcător. Concepția psihiatrică asupra homosexualității, de pildă, este foarte distorsionată pentru că „jucătorii“ mai agresivi și de succes apelează rar la tratamentul psihiatric, iar materialul disponibil privește în principal partenerii pasivi.

Jocurile incluse aici sunt: „Hai, bateți-vă“, „Perversiunea“, „Violul“, „Jocul ciorapilor“ și „Scandalul“. în majoritatea cazurilor, agentul este o femeie. Din acest motiv, formele mai dure ale jocurilor sexuale în care bărbatul este agentul constituie infracțiuni sau pe-aproape, aparținând mai curând

domeniului jocurilor interlope. Pe de altă parte, jocurile sexuale și cele maritale se suprapun, dar cele descrise aici sunt accesibile în mod egal și celor necăsătoriți, ca și

celor căsătoriți.

1. HAI, BATEȚI-VĂ

Teza. Acesta poate fî o manevră, un ritual sau un joc. în fiecare caz, psihologia este în mod esențial feminină. Datorită dramatismului său, „Hai, bateți-vă“ se află la baza unei bune părți a literaturii lumii, fie ea de bună sau proastă calitate.

1. Ca manevră, este romantic. Femeia manevrează sau provoacă doi bărbați să se bată, cu insinuarea sau promisiunea că-i va ceda învingătorului. După ce se decide competiția, ea își ține promisiunea. Aceasta este o tranzacție onestă și se presupune că cei doi vor trăi fericiți până la adânci bătrâneți.

2. Ca ritual, tinde să fie tragic. Obiceiul cere ca doi bărbați să se bată pentru ea, chiar dacă ea nu vrea acest lucru și chiar dacă ea a ales deja. Dacă învinge cine nu trebuie, ea trebuie totuși să-l accepte. în acest caz, societatea, și nu femeia declanșează „Hai, bateți-vă“. Dacă femeia consimte, atunci tranzacția este una onestă. Dacă femeia nu consimte sau este dezamăgită, rezultatul îi poate oferi un motiv considerabil pentru practicarea unor jocuri precum „Să-l fraierim pe Joey“.

3. Ca joc, este comic. Femeia stârnește competiția și, în timp ce rivalii se luptă, ea fuge cu un al treilea. Beneficiile psihologice interne

și externe pentru ea și partenerul ei provin din poziția că lupta cinstită este pentru fraieri, iar povestea comică pe care au trăit-o

formează baza pentru beneficiile sociale interne și externe.

2. PERVERSIUNEA

Teza. Perversiunile heterosexuale, precum fetișismul, sadismul și masochismul, sunt simptomatice pentru Copilul confuz și sunt tratate ca atare. însă aspectele lor tranzacționale, așa cum sunt ele manifestate în relațiile sexuale reale, pot fi gestionate cu ajutorul analizei jocurilor. Acest lucru poate conduce la control social, astfel încât chiar dacă pulsiunile sexuale deviante rămân neschimbate, ele sunt neutralizate prin ținerea în frâu a punerii lor în aplicare.

Cei care suferă de o devianță sadică sau masochistă ușoară tind să adopte o poziție primitivă de tipul „Sănătății mintale“. Au senzația că sunt înzestrați cu o sexualitate puternică și că abstinența prelungită poate avea consecințe grave. Niciuna dintre aceste concluzii nu este în mod necesar adevărată, dar ele alcătuiesc baza unui joc de tip „Piciorul de lemn“ cu justificarea: „La ce te aștepți de la cineva cu o sexualitate atât de puternică, așa ca mine?“

Antiteza. Aceasta constă în sporirea tandreței față de sine și partener; e vorba deci despre abținerea de la flagelarea verbală sau fizică și limitarea la forme de coit mai convenționale. Dacă Albul este pervers cu adevărat, acest lucru va fi dezvăluit de al doilea element al jocului, care este exprimat adesea foarte clar în visele lui: nu coitul în sine îl interesează, ci satisfacția reală pe care și-o obține din preludiul umilitor. Se prea poate să nu fi recunoscut acest lucru nici în fața propriei persoane.

Dar acum nemulțumirea lui îi va deveni clară: „După

atâta muncă, mai trebuie să am și contact sexual!“ în acest moment, poziția lui este mult mai ușor de abordat în psihoterapia de specialitate, mare parte din justificări și evitări fiind anulate. Toate acestea sunt valabile pentru „psihopatii sexual“ obișnuiți, dar nu și pentru schizofrenicii maligni sau criminalii perverși, și nici pentru cei care-și limitează activitățile sexuale doar la nivelul fantasmării.

Jocul „Homosexualitatea“ s-a transformat într-o subcultură în multe țări, după cum în altele a devenit un ritual. Multe dintre neajunsurile produse de homosexualitate apar din transformarea ei într-un joc. Comportamentul provocator care dă naștere jocurilor „Hoții și vardiștii“, „De ce ni se întâmplă întotdeauna nouă?“, „Asta e societatea în care trăim“, „Toți marii bărbați au fost“ și așa mai departe este supus adesea controlului social, ce reduce la minimum dezavantajele. Homosexualul „de profesie“ își irosește o mulțime de timp și energie care ar putea fi folosite în alte scopuri. Analiza jocurilor sale l-ar putea ajuta să-și întemeieze un ménage discret, ce i-ar permite să se bucure de avantajele pe care le oferă societatea burgheză, în loc să se dedice jucării propriei variante de „Nu-i așa că-i îngrozitor?“

3. VIOLUL

Teza. Este un joc între un bărbat și o femeie care ar putea fi numit mai politicos „Hai, pa!“ sau „Indignare“, cel puțin în formele lui mai ușoare. El poate fi jucat cu diferite grade de intensitate.

1. „Violul“ de gradul întâi sau „Hai, pa!“ este popular în cadrul întâlnirilor sociale și constă, în esență, într-un flirt ușor. Femeia Alb dă semnale că este disponibilă și

își obține plăcerea de a fi urmărită. însă îndată ce bărbatul a decis să se implice, jocul s-a terminat. Dacă este politicoasă, îi poate

spune deschis „Apreciez complimentele și îți mulțumesc foarte mult“, după care trece la următoarea cucerire. Dacă este mai puțin generoasă, poate pleca pur și simplu de lângă el.

O jucătoare abilă poate face ca jocul să continue mult timp la întrunirile sociale mai mari, mișcându-se frecvent, astfel încât bărbatul să fie nevoit să facă manevre complicate pentru a o urmări fără să devină prea evident.

2. în „Violul“ de gradul doi sau „Indignarea“, femeia Alb obține doar o satisfacție secundară din avansurile Negrului. Principala ei gratificare vine din respingerea lui, astfel încât acest joc este cunoscut colocvial și ca „Șterge-o, băiete!“ Ea îl ademenește pe Negru să se implice mult mai serios decât în cazul flirtului ușor din „Violul“ de gradul întâi și se bucură să-l vadă pus în încurcătură de respingerea ei. Negrul, desigur, nu este chiar așa de neajutorat pe cât pare și este posibil să se fi chinuit destul de mult ca să se implice. De obicei, el joacă o variantă a lui „Dă-mi un șut“.

3. „Violul“ de gradul trei este un joc diabolic, care se sfârșește prin crimă, sinucidere sau la tribunal. Aici femeia Alb îl aduce pe Negru în situația de contact fizic compromițător, iar apoi pretinde că acesta a atacat-o sau că i-a adus prejudicii ireparabile. în forma cea mai cinică, femeia Alb îi poate permite finalizarea actului sexual, astfel încât să obțină și plăcere înainte de a-1 acuza. Confruntarea poate fi imediată, ca în cazul acuzației neîntemeiate de viol, sau poate fi amânată mult timp, ca în cazul sinuciderii sau omuciderii după

o aventură amoroasă prelungită. Dacă femeia decide să practice jocul sub forma atacului criminal, s-ar putea să nu-i fie prea greu să găsească aliați venali sau interesați

de morbid, precum presa, poliția, avocați și rude. Uneori, însă, toți acești spectatori din afară se pot întoarce în mod cinic împotriva ei, astfel încât ea pierde inițiativa și devine doar un instrument în jocurile lor.

în unele cazuri, spectatorii din afară îndeplinesc o altă funcție. Ei îi impun jocul cu forța unei femei Alb care se opune, pentru că vor să joace „Hai, bateți-vă!"

O pun într-o asemenea situație încât trebuie să acuze violul pentru a-și salva reputația. Acest lucru li se poate întâmpla mai ales fetelor minore; ele pot dori sincer continuarea unei legături, dar pentru că aceasta este descoperită sau se face caz de ea, ele se simt constrânse să transforme povestea de dragoste într-un joc „Violul" de gradul trei.

într-o bine-cunoscută situație, precautul Iosif a refuzat să se lase atras într-un joc „Violul", după care soția lui Potifar (care l-a acuzat pe nedrept de viol după ce Iosif îi refuzase avansurile — n.red.) a făcut comutarea clasică la „Hai, bateți-vă!", un exemplu excelent al modului cum reacționează la antiteză un jucător dur și al pericolelor ce-i pândesc pe oamenii care refuză să se implice în jocuri. Aceste două jocuri sunt combinate în bine-cunoscutul „Șantaj", în care femeia îl seduce pe Negru și apoi îl acuză de viol, moment în care soțul ei preia conducerea și abuzează de Negru în scopul șantajului.

Una dintre cele mai nefericite și acute forme de „Viol" de gradul trei apare frecvent între doi homosexuali care nu se cunosc, care în numai o oră pot duce jocul până la omucidere. Variantele cinice și criminale ale acestui joc contribuie la numărul mare de exemplare vândute de ziare axate pe senzațional.

Prototipul din copilărie al jocului „Violul“ este același cu cel al jocului „Femeia frigidă“, în care fetița îl aduce pe băiețel în situația de a se umili singur sau de a se

murdări, pentru ca apoi să râdă de el. Este un joc descris In mod clasic de către Maugham în Robie și, cum am menționat deja, de către Dickens în Marile speranțe. Acesta este un joc de gradul doi. O formă mai dură, apropiindu-se de gradul trei, poate fi jucată în cartierele râu famate.

Antiteza. Capacitatea bărbatului de a evita să se lase atras în acest joc sau de a-1 ține sub control depinde de capacitatea lui de a face distincție între manifestări autentice ale sentimentelor și mutările dintr-un joc.

Dacă este capabil de control social, poate obține o foarte mare satisfacție din flirturile simple din „Hai, pa!“. Pe de altă parte, este dificil de imaginat o antiteză sigură la manevra soției lui Potifar, alta decât să pleci înainte să se prindă de veste și să nu lași nicio adresă. în 1938, autorul s-a întâlnit cu un bătrân Iosif în Alep, care fugise din Constantinopol cu 32 de ani înainte, după ce una dintre femeile sultanului îl încolțise în timpul unei vizite de afaceri în haremul Yildiz. A trebuit să-și abandoneze magazinul, nu înainte să-și ia francii de aur agonisiți, iar apoi nu s-a mai întors niciodată.

Jocuri înrudite. Versiunile masculine de „Viol“ sunt notorii în domeniul reclamelor: „Canapeaua de audiții“ (după care ea nu primește de fapt rolul) și

„Dezmierdarea“ (după care ea este concediată).

ANALIZĂ

Următoarea analiză se referă la „Violul“ de gradul trei, pentru că elementele jocului sunt ilustrate mai dramatic aici.

Scopul: Răzbunarea diabolică.

Rolurile: Seducătoarea, Lupul.

Psihodinamica: (de gradul trei): invidie de penis, violență orală. „Hai, pa!“ este falie, în timp ce „Indignare“ are puternice elemente anale.

Exemple: (1) „Te spun, mucos murdar“. (2) Femeia siluită.

Paradigma socială: Adult-Adult.

Adult (bărbat) : „îmi pare rău dacă am mers mai departe decât voiai“.

Adult (femeie): „M-ai violat și trebuie să plătești cu vârf și îndesat pentru asta“.

Paradigma psihologică: Copil-Copil.

Copil (bărbat): „Uite ce irezistibil sunt“.

Copil (femeie): „Acum te-am prins, ticălosule!“

Mutările: (1) Femeia: seducție; Bărbatul: contraseducție. (2) Femeia: capitulare; Bărbatul: victorie; (3) Femeia: confruntare; Bărbatul: prăbușire.

Beneficiile: (1) Psihologic intern — exprimarea urii și proiecția vinovăției. (2) Psihologic extern — evitarea intimității emoționale sexuale. (3) Social intern — „Acum te-am prins, ticălosule!“. (4) Social extern — „Nu-i așa că-i îngrozitor?“, „Tribunalul“, „Hai, bateți-vă!“. (5) Biologic — relații sexuale și agresive.

(6) Existențial — N-am nicio vină.

4. JOCUL CIORAPILOR

Teza. Face parte din familia jocului „Viol“; caracteristica sa cea mai evidentă este exhibiționismul, care este de natură isterică. O femeie

intră într-un grup străin și după foarte puțin timp își expune piciorul într-un mod foarte provocator spunând: „Vai, mi s-a dus un fir de la ciorap“. Acest lucru este calculat astfel încât să-i excite sexual pe bărbați și să le înfurie pe celelalte

femei. Orice confruntare a femeii Alb este întâmpinată, bineînțeles, cu proteste inocente sau cu întoarcerea acuzelor, de unde și asemănarea cu „Violul“ clasic. Lipsa de adaptare a femeii Alb este foarte semnificativă. Ea așteaptă arareori să afle cu ce fel de oameni are de-a face sau care este momentul potrivit pentru manevra ei. Ca atare, aceasta pare ceva nepotrivit și îi afectează relațiile cu cei cu care se asociază. în ciuda unei „sofisticări“ superficiale, ea nu înțelege ce se întâmplă în viața ei pentru că judecă natura umană prea cinic. Scopul ei este să demonstreze că alții au o minte lascivă, iar Adultul său este păcălit de Copilul și Părintele ei (de regulă, o mamă lascivă) să ignore atât propriul stil provocator, cât și bunele intenții ale multora dintre oamenii pe care îi întâlnește. Astfel, jocul tinde să fie autodistructiv.

Aceasta este, probabil, varianta falică a unui joc al cărui conținut depinde de o tulburare latentă. O variantă „orală“ poate fi jucată de femei cu o patologie mai profundă și cu sâni bine dezvoltați. Adesea, asemenea femei stau cu mâinile sub cap, pentru a-și proiecta sânii în afară; ele pot atrage și mai mult atenția asupra lor făcând remarci asupra mărimii sânilor sau vorbind despre chestiuni medicale, cum ar fi o operație sau un nodul. Unele genuri de foieli constituie, probabil, o variantă anală. Acest joc dă de înțeles faptul că femeia este disponibilă sexual. Astfel, el poate fi jucat într-o formă ceva mai simbolică de către femeile îndoliate, care-și „expun“ văduvia fără sinceritate.

Antiteza. în afară de lipsă de adaptare, aceste femei demonstrează o toleranță scăzută la antiteză. Dacă, de pildă, jocul este ignorat sau contracarat printr-o terapie de grup avansată, ele ar putea să nu mai revină la grup. în acest joc trebuie făcută o distincție foarte atentă

între antiteză și represalii, întrucât cele din urmă semnifică victoria Albului. în „Jocul ciorapilor“, femeile se pricep

mai bine decât bărbații să răspundă la mutări, căci cei din urmă nu prea au motive să-l întrerupă. Prin urmare, cel mai bine este ca antiteza să fie lăsată în seama celorlalte femei prezente.

5. SCANDALUL

Teza. Jocul clasic are loc între tații dominanți și fiicele adolescente, acolo unde există o mamă inhibată sexual. Tatăl vine acasă de la muncă și îi găsește ceva de reproșat fiicei, care îi răspunde necuviincios; sau fata poate face prima mutare, fiind necuviincioasă cu el, lucru pe care tatăl i-1 reproșează. Amândoi ridică vocea și cearta se intensifică. Rezultatul depinde de cel care a inițiat jocul. Există trei posibilități: (a) tatăl se retrage în dormitorul lui și trântește ușa; (b) fiica se retrage în dormitorul ei și trântește ușa; (c) amândoi se retrag în dormitoarele lor și trântesc ușile. în orice caz, finalul jocului „Scandalul“ este marcat de trântirea ușilor. „Scandalul“ oferă o soluție neplăcută, dar eficace la problemele sexuale care apar în anumite familii între tați și fiicele lor adolescente. Adesea, cei doi pot locui în aceeași casă doar dacă sunt furioși unul pe celălalt, iar trântirea ușilor subliniază pentru amândoi faptul că au dormitoare separate.

în familiile degenerate poate fi jucată o formă sinistră și dezgustătoare a acestui joc, în care tatăl își așteaptă fiica ori de câte ori aceasta se duce la o întâlnire, pentru ca la întoarcere să-i verifice cu mare atenție hainele, ca să fie sigur că nu a făcut sex. Cea mai mică bănuială poate da naștere unei altercații extrem de violente, în urma căreia fata poate fi dată afară din casă în toiul nopții. în timp, natura își va urma cursul — dacă nu în

noaptea aceea, atunci în următoarea sau în cealaltă. Atunci, „bănuielile“ tatălui vor fi „justificate“, după cum îi va spune acesta mamei, care a stat deoparte „neajutorată“ în tot acest timp.

însă, la modul general, „Scandalul“ poate fi jucat între oricare doi oameni care încearcă să evite intimitatea sexuală. De pildă, el este faza finală obișnuită a jocului „Femeia frigidă“. Se întâmplă relativ rar între băieții adolescenți și rudele lor feminine, pentru că băieților le este mai ușor să plece seara de acasă decât altor membri ai familiei. Frații și surorile pot crea de la o vârstă fragedă bariere eficace și satisfacții fizice parțiale prin luptele fizice, tipar ce are motivații diferite la vârste diferite și care în America este o formă semiritualică de „Scandal“ acceptată de televiziune și de autoritățile pedagogice și pediatrice, în clasa superioară din Anglia este (sau era) considerată o formă nocivă, iar energiile corespunzătoare sunt canalizate către „Scandalul“ bine controlat de pe terenurile de joc.

Antiteza. Jocul nu este chiar așa de dezgustător pentru tată cum i-ar plăcea lui să creadă și, în general, fiica este cea care face mutarea antitetică printr-o căsătorie timpurie, adesea prematură sau forțată. Dacă este posibil psihologic, mama poate face mutarea antitetică prin renunțarea la frigiditatea ei relativă sau absolută. Jocul poate slăbi dacă tatăl devine interesat sexual de cineva din afară, dar această soluție poate duce la alte complicații. în cazul cuplurilor căsătorite, antitezele sunt aceleași ca în cazul jocurilor „Femeia frigidă“ sau „Bărbatul frigid“.

în condiții prielnice, „Scandalul“ se poate transforma destul de natural în „Tribunalul“.

10

JOCURI INTERLOPE

Odată cu introducerea „asistenței“ (sociale, medicale, psihologice) în tribunale, departamente de eliberare condiționată și instituții corecționale, și odată cu rafinarea cunoștințelor criminaliștilor și ale organelor de aplicare a legii, cei implicați trebuie să fie conștienți de jocurile interlope cele mai frecvente, atât din închisori, cât și din afara lor. Printre acestea se numără „Hoții și vardiștii“, „Cum scapi de aici“ și „Să-l fraierim pe Joey“.

1. HOȚII ȘI VARDIȘTII

Teza. Pentru că mulți infractori îi urăsc pe polițiști, ei par să obțină o satisfacție la fel de mare — adesea chiar mai mare — din păcălirea poliției, ca și din rezultatele actelor lor infracționale. La nivel de Adult, infracțiunile lor sunt jocuri practicate pentru recompensele materiale — prada; însă la nivel de Copil, este vorba despre emoția urmăririi: fuga și calmarea.

In mod curios, prototipul jocului „Hoții și vardiștii“ tlIn copilărie nu este „De-a hoții și vardiștii“, ci „De-a v .iți ascunselea“, în care elementul esențial este mâhnirea de a fi găsit. Copiii mici se dau de gol cu ușurință. Dacă tatăl îi găsește prea repede, mâhnirea ivite mai mare decât distracția. Dar dacă tatăl este un Imn jucător, știe ce să facă: se abține până când băiețelul tl ilă un indiciu, strigându-1, scăpând ceva pe jos sau lovind ceva. Astfel, el îl forțează pe tată să-l găsească. Reacționează tot mâhnindu-se; însă de data asta s-a distrat mai mult, datorită suspansului crescut. Dacă tatăl ne dă bătut, de obicei băiatul se simte dezamăgit, și nu victorios. De vreme

ce s-a distrat ascunzându-se, evident eâ nu aici este problema. El este dezamăgit că nu a fost prins. Când îi vine rândul să se ascundă, tatăl știe că nu trebuie să-l întreacă în istețime pe băiat prea mult timp, ei doar atât cât trebuie pentru a fi distractiv; și el este suficient de înțelept încât să se prefacă mâhnit când este prins. Curând devine clar că a fi găsit este răsplata necesară.

Așadar, „De-a v-ați ascunselea“ nu este o simplă formă de petrecere a timpului, ci un joc adevărat. La nivel social, este o întrecere în istețime și oferă satisfacție maximă când Adultul fiecărui jucător dă tot ce poate; însă la nivel psihologic totul se desfășoară ca într-un joc compulsiv de noroc, în care Adultul Albului trebuie să piardă pentru a-și lăsa Copilul interior să câștige. A nu fi prins este, de fapt, antiteza. La copiii mai mari, cel care găsește o ascunzătoare de negăsit nu este bine privit, dat fiind că a stricat astfel jocul. El a exclus aspectul de Copil și a transformat totul într-o procedură de Adul/t. El nu mai joacă de dragul distracției. El intră în aceeași categorie ca și un proprietar de cazinou sau ca unii infractori de meserie, care, de fapt, sunt interesați de bani, nu de distracție.

Pare să existe două tipuri diferite de infractori de meserie: cei care comit infracțiunile în principal pentru profit și cei care o fac în primul rând pentru joc — între cele două se află un grup numeros, căruia îi aparțin cei ce pot avea oricare din cele două motivații. „Câștigătorul compulsiv“, cel ce face mulți bani, al cărui Copil chiar nu vrea să fie prins și nici nu este prins decât arareori, conform relatărilor pe această temă; el este de neatins, mergându-i totul ca uns de fiecare dată. „Perdantul compulsiv“, pe de altă parte, care joacă „Hoții și vardiștii“ (H&V), rareori o duce bine financiar. Excepțiile par să se datoreze adesea mai degrabă norocului decât abilităților; însă pe termen lung chiar și norocul se termină, după cum o cere Copilul său, ajungând să se plângă în loc s-o ducă bine.

Jucătorul de H&V care ne interesează aici seamănă în unele privințe cu Alcoolicul. El poate trece din rolul de Hoț în cel de Vardist, și din cel de Vardist în cel de Hoț. în unele cazuri, el poate juca Vardistul Parental în timpul zilei și Hoțul Copil după lăsarea întunericului. Există un Vardist în mulți Hoți și un Hoț în mulți Vardiști. Dacă infractorul se „corijează“, el poate juca rolul de Salvator, devenind asistent social sau misionar; dar în acest joc Salvatorul este mult mai puțin important decât cel din „Alcoolicul“. Totuși, în mod obișnuit, rolul de Hoț al jucătorului este destinul lui și fiecare are propriul modus operandi de a se lăsa prins. El le poate îngreuna sau ușura munca Vardiștilor.

Situația este asemănătoare și în cazul practicanților jocurilor de noroc. La nivel social sau sociologic, un „profesionist“ al jocurilor de noroc este cel pentru care cel mai important lucru în viață este jocul de noroc. Dar la nivel psihologic, există două tipuri diferite de asemenea jucători profesioniști. Sunt cei care-și petrec timpul practicând jocurile de noroc — adică, jucându-se

cu Soarta — în care puterea dorinței Adultului de a câștiga este depășită doar de puterea nevoii Copilului de a pierde. Și mai sunt cei care conduc tripouri și care își câștigă traiul, de obicei unul foarte bun, oferind jucătorilor ocazia de a juca; ei înșiși nu joacă și încearcă să evite acest lucru, deși uneori, în anumite condiții, își vor permite s-o facă și chiar cu plăcere, la fel cum un infractor care s-a îndreptat mai poate juca din când în când un „Hoții și vardiștii".

Acest lucru aruncă o lumină asupra motivelor pentru care studiile psihologice și sociologice asupra infractorilor au fost ambigue și neproductive în general: ele vizează două tipuri diferite de oameni, care nu pot fi diferențiați în mod adecvat în cadrele de referință teoretice sau empirice obișnuite. Același lucru este adevărat și în cazul studierii practicanților de jocuri de noroc. Analiza tranzacțională și cea a jocurilor oferă o soluție imediată. Ele înlătură ambiguitatea, făcând distincția tranzacțională, dincolo de nivelul social, între „jucători" și „profesioniștii propriu-ziși".

Să trecem acum de la această teză generală la câteva exemple concrete. Unii spărgători își fac treaba fără nicio mișcare în plus. Spărgătorul care joacă „Hoții și vardiștii" își lasă în urmă cartea de vizită prin acte gratuite de vandalism, cum ar fi impregnarea hainelor scumpe cu secreții și excreții. Jefuitorul de bănci profesionist, conform relatărilor, își ia toate precauțiile posibile pentru a evita violența; jefuitorul de bănci care joacă H&V caută orice pretext pentru a-și ventila furia. Ca orice profesionist, un infractor de meserie preferă ca loviturile sale să fie cât mai curate, în limita circumstanțelor. Infractorul care joacă H&V simte nevoia să-și descarce nervii în timpul loviturii. Se spune că adevăratul profesionist nu acționează niciodată înainte ca totul să fie bine pus la punct; jucătorul este

dispus să înfrunte legea nepregătit. Profesioniștii adevărați sunt perfect conștienți, în felul lor, de jocul H&V. Dacă membrul unei bande manifestă prea mult interes față de joc, până într-acolo încât să pună în pericol lovitura, și mai ales dacă nevoia lui de a fi prins începe să se vadă, banda va lua măsuri drastice pentru a preveni recidiva. Poate că profesioniștii adevărați sunt prinși arareori tocmai pentru că ei nu joacă H&V. Astfel, ei sunt rareori studiați sociologic, psihologic și psihiatric; acest lucru se aplică și la jucătorii de jocuri de noroc. Prin urmare, majoritatea cunoștințelor noastre clinice despre infractori și practicanți ai jocurilor de noroc se referă mai degrabă la jucători, nu la profesioniștii propriu-ziși.

Cleptomanii (spre deosebire de hoții de magazine profesioniști) arată cât de răspândit este jocul H&V. Probabil că foarte mulți occidentali, cel puțin, au jucat H&V în fantasmările lor, iar acest lucru face ca ziarele să se vândă foarte bine înjumătățea noastră de lume. Acest joc fantasmat apare adesea sub forma închipuirii „crimei perfecte“, care înseamnă cel mai dur joc posibil și păcălirea totală a polițiștilor.

Variante ale H&V sunt: „Hoții și experții contabili“, jucat de delapidatori cu aceleași reguli și răsplată; „Hoții și vameșii“, jucat de contrabandiști etc. Foarte interesantă este varianta penală a „Tribunalului“. în ciuda tuturor precauțiilor sale, profesionistul poate fi uneori arestat și trimis în judecată. Pentru el, „Tribunalul“ este o procedură pe care o îndeplinește conform instrucțiunilor apărătorilor săi legali. Pentru avocați, dacă sunt câștigători compulsivi, „Tribunalul“ este, în esență, un joc cu juriul, în care obiectivul este să câștige, nu să piardă. Acesta este considerat un joc constructiv de către un larg segment al societății.

Antiteza. Aceasta îi preocupă mai degrabă pe criminaliștii calificați decât pe psihiatri. Poliția și aparatul judiciar nu sunt antitetice, ci au rolul lor în joc, urmând regulile stabilite de societate.

Totuși, trebuie subliniat un lucru. Cercetătorii în criminalistică pot glumi că unii infractori se comportă ca și când le-ar fi plăcut urmărirea și ar fi vrut să fie prinși, sau pot să înțeleagă această idee și să-i acorde credit. însă nu înclină deloc să considere un asemenea factor „explicativ“ drept decisiv în activitatea lor „de cercetare“. Și aceasta în primul rând pentru că nu există nicio modalitate de dezvăluire a acestui element prin metodele standard ale cercetării psihologice. Ca urmare, cercetătorul fie trebuie să excludă un element crucial, pentru că nu-1 poate gestiona cu instrumentele de cercetare pe care le are la dispoziție, fie trebuie să-și schimbe instrumentele. Fapt este că acele instrumente n-au condus până acum la nicio soluție pentru niciuna dintre problemele criminalisticii. Așa că ar fi mai bine ca cercetătorii să renunțe la vechile metode și să abordeze problema dintr-un unghi nou. Până când jocul H&V nu este acceptat nu doar ca o anomalie interesantă, ci ca însuși elementul central pentru un procent semnificativ de cazuri, o mare parte din cercetarea în criminologie va continua să se ocupe de banalități, doctrine, chestiuni periferice sau irelevante*.

în „Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case“ (American Journal of Psychiatry: 118, pp. 289-299, 1961),Frederick Wiseman oferă un exemplu clar și tragic al unei forme dure a jocului „Hoții și vardiștii“. Este vorba despre un bărbat de 23 de ani care și-a împușcat logodnica, iar apoi s-a predat. Acest lucru n-a fost ușor, din moment ce poliția nu i-a crezut povestea decât după ce a repetat-o de patru ori. Ulterior el a declarat: „Toată viața am avut sentimentul că sunt sortit să sfârșesc pe scaunul electric. Dacă așa trebuia să se întâmple, așa se va întâmpla“. Autorul spune că era absurd să te aștepți ca un juriu obișnuit să înțeleagă complexa expertiză psihiatrică prezentată la proces în jargon tehnic. în termenii jocului, problema principală poate fi exprimată în cuvinte foarte simple: un băiat de nouă ani decide (din motivele aduse cu claritate la lumină în timpul procesului) că este sortit să sfârșească pe scaunul electric. El își petrece tot restul vieții îndreptându-se către acest obiectiv; în cele din urmă, folosindu-și iubita ca țintă, el reușește.

ANALIZĂ

Teza: Nu poți să mă prinzi.

Scopul: Confirmarea.

Rolurile: Hoț, Vardist (Judecător).

Psihodinamica: Intruziune falică.

Exemple: (1) De-a v-ați ascunselea, (2) Infracțiunea.

Paradigma socială: Părinte-Copil.

Copil: „Nu poți să mă prinzi“.

Părinte: „Asta am de făcut“.

Paradigma psihologică: Părinte-Copil.

Copil: „Trebuie să mă prinzi“.

Părinte: „Aha, aici erai!“

Mutările: (1) A: Sfidare; N: Indignare. (2) A: Ascundere; N: Frustrare. (3) A: Provocare; N: Victorie.

Beneficiile: (1) Psihologic intern — compensație materială pentru răul din trecut. (2) Psihologic extern — contrafobic. (3) Social intern — Nu poți să mă prinzi.

(4) Social extern — Aproape scăpasem basma curată. (Discuție pentru trecerea timpului: Ei aproape scăpaseră basma curată.) (5) Biologic — notorietate.

(6) Existențial: Am fost întotdeauna un ratat.

2. CUM SCAPI DE AICI

Teza. Dovezile istorice arată că deținuții care supraviețuiesc cel mai bine sunt cei care-și structurează

timpul printr-o activitate, o discuție pentru trecerea timpului sau un joc. Se pare că acest lucru este bine cunoscut de poliția politică, despre care se spune că-i frânge pe unii deținuți ținându-i pur și simplu inactivi sau într-o stare de deprivare socială.

Activitatea preferată a deținuților solitari este cititul sau scrisul, iar discuția de trecere a timpului preferată este „Evadarea“, pentru care unii au devenit celebri, precum Casanova sau baronul Frederich von der Trenck.

Jocul preferat este „Cum scapi de aici“ („Vreau afară“), care poate fi jucat, de asemenea, și în spitalele de stat. Acest joc nu trebuie confundat cu operația (capitolul 5) cu același nume, cunoscută drept „Bună purtare“. Un deținut care dorește realmente să fie liber va găsi modalitatea de a se plia pe cerințele autorităților, astfel încât să fie eliberat cât mai repede posibil. în zilele noastre, acest lucru poate fi realizat adesea jucând bine jocul „Psihiatrie“, de tip grup de terapie. însă jocul „Vreau afară“ este jucat de deținuții sau pacienții al căror Copil nu vrea să iasă. Ei simulează „Bună purtare“, dar în momentul esențial se autosabotează, astfel încât să nu fie eliberați. Astfel, în „Bună purtare“, Părintele, Adultul și Copilul conlucrează în scopul eliberării; în „Vreau afară“, Părintele și Adultul fac mutările prescrise până în momentul critic, în care Copilul, care este, de fapt, îngrozit de perspectiva de a se aventura într-o lume nesigură, preia conducerea și strică efectul. „Vreau afară“ era un joc obișnuit pe la sfârșitul anilor 1930, printre imigranții nou sosiți din Germania, care deveniseră psihotici. Starea li se îmbunătățea și implorau să fie externați din spital; dar pe măsură ce se apropja ziua externării, manifestările lor psihotice reveneau.

Antiteza. Atât „Bună purtare“, cât și „Vreau afară“ sunt recunoscute de administratorii atenți și pot fi

gestionate la nivel executiv. însă începătorii în terapia de grup sunt adesea păcăliți. Un terapeut de grup competent, știind că acestea sunt cele mai frecvente manipulări din închisorile cu specific psihiatric, va fi atent la ele și le va depista într-un stadiu incipient. De vreme ce „Bună purtare“ este o operație onestă, ea poate fi tratată ca atare și discutarea ei deschisă nu face niciun rău. „Vreau afară“, pe de altă parte, necesită o terapie activă pentru ca deținutul înfricoșat să poată fi reabilitat.

Jocuri înrudite. Strâns înrudită cu „Vreau afară“ este o operație numită „Trebuie să mă ascultați“. Aici, un deținut sau un client al unei instituții sociale își cere dreptul de a se plânge. Reclamațiile sunt cel mai adesea irelevante. Principalul lui scop este să se asigure că va fi ascultat de către autorități. Dacă acestea fac greșeala să creadă că el așteaptă să-i fie rezolvate cerințele și îl resping ca având pretenții prea mari, pot apărea necazuri. Dacă îi satisfac cerințele, el va veni cu altele. Dacă doar îl ascultă cu răbdare și interes, atunci jucătorul de „Trebuie să mă ascultați“ va fi satisfăcut și cooperant, fără să mai ceară altceva. Administratorul trebuie să învețe să facă distincție între „Trebuie să mă ascultați“ și cererile serioase care necesită acțiuni corective*.

„închis pe nedrept“ este un alt joc care aparține acestei familii. Un infractor care s-a îndreptat poate invoca faptul de a fi „închis pe nedrept“ în efortul lui real de a fi eliberat, caz în care face parte din procedură, însă deținutul care joacă „închis pe nedrept“, nu-1 folosește efectiv pentru a încerca să iasă, de vreme ce, dacă este eliberat, el nu mai are ce să invoce.

Pentru mai multe informații despre „Hoții și vardiștii“ și jocurile practicate de deținuți, vezi: Ernst F.H. și Keating W. C., „Psychiatric Treatment of the California Felon“, American Journal of Psychiatry, 120: 974-979,1964.

3. SĂ-L FRAIERIM PE JOEY (SFJ)

Teza. Prototipul acestui joc este „Magazinul universal“. Marile fraude, dar și micile escrocherii și chiar șantajul sunt jocuri de tipul SFJ. Nimeni nu poate fi învins la SFJ decât dacă are hoția în sânge, pentru că prima mutare este a Negrului, care-i spune Albului că fraierul de Joey e numai bun să fie „făcut“. Dacă Albul ar fi onest, el s-ar retrage, ori l-ar avertiza pe Joey, dar n-o face. Tocmai când Joey este pe cale să plătească, ceva nu merge bine și Albul descoperă că investiția lui a dispărut. Sau, într-un joc de „Șantaj“, tocmai când să i se pună coame lui Joey, se întâmplă ca el să apară la fața locului. Apoi Albul, care juca după propriile sale reguli în propriul său mod cinstit, află că trebuie să joace după regulile lui Joey, care sunt dureroase.

în mod curios, se presupune că victima ar trebui să știe regulile SFJ și să le respecte. Faptul că vor fi turnători este un risc calculat al bandei de escroci; ei nu-i vor reproșa Albului faptul că i-a dat de gol, iar acestuia i se va permite chiar, într-o anumită măsură, libertatea de a minți poliția pentru a se salva. Dar dacă merge prea departe și îi acuză în mod fals de spargere, de pildă, asta înseamnă înșelătorie și o vor dispreţui profund. Pe de altă parte, nu există înțelegere pentru un escroc care își alege o victimă în stare de ebrietate, dat fiind că aceasta este o procedură incorectă, iar el ar fi trebuit să știe asta. Același lucru este valabil și dacă este suficient de prost încât să-și aleagă o victimă cu simțul umorului, întrucât se știe foarte bine că nu poţi avea încredere că asemenea oameni pot juca rolul omului cinstit în SFJ până la jocul terminal „Hoții și vardiștii“. Escrocii cu experiență sunt speriați de victimele care izbucnesc în râs după ce au fost „fraierite“.

Trebuie remarcat că o glumă proastă nu este un joc SFJ pentru că, în cazul ei, Joey este cel care suferă, în timp ce în SFJ Joey scapă la sfârșit, Albul fiind cel care suferă. O glumă proastă este o discuție pentru trecerea timpului, în timp ce SFJ este un joc în care gluma este făcută în așa fel încât să aibă un efect contrar.

Este evident că SFJ este un joc la trei sau patru mâini în care poliția este cea de-a patra mână și că este înrudit cu „Hai, bateți-vă“.

NOTĂ

Datorăm mulțumiri doctorului Franklin Emst de la Centrul Medical California din Vacaville, domnului William Collins de la Centrul de Reabilitare California din Norco și domnului Laurence Means de la închisoarea pentru Bărbați din Tehachapi, pentru interesul lor continuu în studierea jocului „Hoții și vardiștii“ și pentru discuțiile și criticile lor utile.

JOCURILE DIN CABINETUL DE TERAPIE

Jocurile practicate cu tenacitate în situația terapeutică sunt cele mai importante pentru analistul de jocuri profesionist, el trebuind să fie conștient de acestea. Ele pot fi studiate cu ușurință la prima mână în cabinetul de terapie. Și sunt de trei tipuri, după rolul agentului:

1. Jocuri practicate de terapeuți și asistenți sociali: „încerc doar să te ajut“ și „Psihiatrie“.

2. Jocuri practicate de profesioniști calificați care sunt pacienți în grupuri de terapie, cum ar fi „Sera“.

3. Jocuri practicate de pacienți și clienți obișnuiți: „Sărmanul“, „Țăranca“, „Prostul“ și „Piciorul de lemn“.

1. SERA

Teza. Acesta este o variantă a jocului „Psihiatrie“, jucată cel mai dur de tinerii specialiști în științele

sociale, cum ar fi psihologii clinicieni. Aflați în compania colegilor lor, acești tineri tind să joace „Psihanaliza“ adesea în glumă, folosind expresii precum „Ți se vede ostilitatea“ sau „Cât de mecanic poate ajunge un mecanism de apărare?“ De obicei, acestea constituie o discuție pentru trecerea timpului inofensivă și agreabilă; reprezintă o fază normală a experienței lor de învățare și poate fi chiar amuzantă dacă în grup sunt și câteva persoane mai noi. (Preferata mea este: „Văd că a început iar Conferința Națională a Actelor Ratate“.)

Ca pacienți în grupuri de psihoterapie, unii dintre acești oameni sunt capabili să se implice mai serios în această critică reciprocă; însă cum ea nu este prea productivă în situația dată, este posibil ca terapeutul să-i pună punct. Lucrurile se pot îndrepta apoi către jocul „Sera“.

Proaspăt absolvenții au tendința puternică să aibă un respect exagerat pentru ceea ce ei numesc „emoții autentice“. Exprimarea unor asemenea emoții poate fi precedată de anunțarea lor. După anunț, emoția este descrisă sau, mai degrabă, prezentată în fața grupului ca și când ar fi o floare rară, ce trebuie privită cu venerație. Reacțiile celorlalți membri sunt primite cu mare solemnitate, iar cei care inițiază jocul au aerul experților unei grădini botanice. în jargonul analizei jocurilor, problema pare să fie dacă această emoție este suficient de bună pentru a fi expusă la Târgul Național al Emoțiilor. O intervenție interogativă a terapeutului poate fi respinsă vehement, ca și când acesta ar fi un imbecil neîndemânatic care strivește petalele fragile ale unei plante exotice care înflorește o dată la o sută de ani. Evident, terapeutul știe că, pentru a înțelege anatomia și fiziologia unei plante, poate fi necesară disecția ei.

Antiteza. Crucială pentru progresul terapeutic, antiteza este chiar ironia mea din descrierea de mai sus.

Dacă jocul este lăsat să continue, el poate dura neschimbat ani de zile, după care pacientul poate avea senzația că a trecut printr-o „experiență terapeutică“, în timpul căreia și-a „exprimat ostilitatea“ și a învățat „să-și gestioneze emoțiile“ într-un mod care îi conferă un avantaj față de colegii săi mai puțin norocoși. între timp, se vor fi întâmplat foarte puține lucruri semnificative la nivel psihodinamic și, cu siguranță, investiția de timp n-a adus un beneficiu terapeutic maxim.

Ironia din descrierea inițială este îndreptată nu împotriva pacienților, ci a profesorilor lor și a mediului cultural care încurajează o asemenea prețiozitate exagerată. O remarcă sceptică, plasată într-un moment bine ales, poate separa pacienții de influențele Parentale pline de prețiozitate, conducând la o vigoare mai puțin egocentrică a tranzacțiilor dintre ei. în loc să-și cultive emoțiile într-o atmosferă sufocantă de seră, ei le pot lăsa să se dezvolte natural, pentru a le scoate la lumină când sunt coapte.

Beneficiul cel mai evident al acestui joc este cel psihologic extern, de vreme ce se evită intimitatea prin stabilirea unor condiții speciale în care pot fi exprimate emoțiile și a unor restricții speciale în privința răspunsurilor celor prezenți.

2. ÎNCERC DOAR SĂ TE AJUT (ÎOSTA)

Teza. Acest joc poate fi practicat în orice situație profesională, nefiind limitat doar la psihoterapeuți și asistenți sociali. Totuși, el poate fi întâlnit cel mai adesea și în forma sa culminantă printre asistenții sociali care au un anumit tip de formare. Analiza acestui joc i-a fost clarificată autorului în împrejurări curioase.

Toți participanții la un joc de poker renunțaseră la cărțile din mână („/o/d“), în afară de doi: un psiholog cercetător și un om de afaceri. Omul de afaceri, care avea o mână mare, a pariat, crescând mărimea potului („bet“); psihologul, care avea o mână imbatabilă, a ridicat miza, a plusat („raise“). Omul de afaceri părea nedumerit, în timp ce psihologul a remarcat glumeț:

„Nu fi supărat, încerc doar să te ajut!“ Omul de afaceri a ezitat și, în final, a pus chipsurile cerute pe masă. Psihologul și-a arătat mâna câștigătoare, iar celălalt și-a aruncat cărțile dezgustat. Atunci, ceilalți prezenți s-au simțit liberi să râdă la gluma psihologului, iar perdantul a remarcat cu amărăciune: „De mare ajutor mi-ai fost!“ Psihologul i-a aruncat autorului o privire cu subînțeles, caee voia să spună că gluma fusese, de fapt, la adresa profesiei de psihiatru. Acela a fost momentul în care structura acestui joc a devenit clară.

Asistentul social sau terapeutul, oricare ar fi specializarea sa, dă niște sfaturi unui client sau pacient. Pacientul revine și spune că sugestia n-a avut efectul scontat. Asistentul social ridică resemnat din umeri în fața acestui eșec și încearcă din nou. Dacă este mai atent, el poate detecta în acest moment pișcătura frustrării, dar va încerca din nou oricum. De obicei, el nu simte nevoia să-și investigheze propriile motivații, deoarece știe că mulți dintre colegii cu o formare similară fac același lucru, el urmează procedura „corectă“ și va primi tot sprijinul din partea supervizorilor săi.

Dacă dă peste un jucător înverșunat, cum ar fi un obsesiv ostil, îi va fi tot mai dificil să evite sentimentul de inadecvare. Apoi intră în dificultate, iar situația se va deteriora treptat. în cel mai rău caz, poate da peste un paranoid furios, care va da buzna într-o zi, spumegând și strigând furios: „Uite ce m-ai împins să fac!“
Apoi frustrarea sa va reveni intens sub forma gândului rostit

sau nerostit: „Dar încercam doar să te ajut!“

Consternarea lui în fața ingratitudinii îl va face să sufere considerabil, indicând motivele complexe din spatele propriului comportament. Această consternare este răsplata.

Profesioniștii veritabili nu trebuie confundați cu oamenii care joacă „încerc doar să te ajut“ (ÎDSTA). „Cred că putem face ceva în privința asta“, „Știu ce e de făcut“, „Am fost desemnat să te ajut“ sau „Plata pentru ajutorul meu va fi de...“ sunt diferite de „încerc doar să te ajut“. Primele patru, dacă sunt de bună-credință, reprezintă oferta Adultului de a-și pune calificarea profesională la dispoziția pacientului sau clientului aflat în suferință; ÎDSTA are o motivație ascunsă, care este mai importantă decât capacitatea profesională de a obține un rezultat. Această motivație se bazează pe poziția că oamenii sunt nerecunoscători și te dezamăgesc. Perspectiva succesului este alarmantă pentru Părintele profesionistului și este o invitație la sabotare, pentru că succesul i-ar periclita poziția. Jucătorul de ÎDSTA trebuie să fie asigurat că ajutorul nu va fi acceptat, indiferent cât de asiduu va fi oferit. Clientul răspunde cu „Uite cât de mult încerc“ sau „Nu mă poți ajuta cu nimic“. Jucătorii mai flexibili pot face un compromis: este în regulă ca oamenii să accepte ajutorul, cu condiția ca acest lucru să le ia mult timp.

Ca atare, terapeuții au tendința să se scuze pentru obținerea unor rezultate rapide, deoarece știu că unii dintre colegii lor îi vor critica pentru asta la ședințele personalului. La polul opus față de jucătorii înverșunați de ÎDȘTA — printre care se numără asistenții sociali — se află avocații buni, care își ajută clienții fără implicare personală sau sentimentalisme. Aici, măiestria profesională ia locul înverșunării ascunse.

Unele școli de asistență socială par să fie în primul rând academii de formare a jucătorilor profesioniști de ÎDSTA, iar absolvenților lor nu le este deloc ușor să înceteze să-l mai joace. Un exemplu elocvent pentru cele afirmate mai sus poate fi găsit în descrierea jocului complementar „Sărmanul".

ÎDSTA și variantele sale sunt ușor de găsit în viața de zi cu zi. Este jucat de prietenii de familie și de rude (de exemplu, „Pot să-ți fac eu rost de asta angro") și de către adulții care fac muncă voluntară cu copiii comunității. Este un joc preferat al părinților, iar jocul complementar practicat de odrasle este, de obicei, „Uite ce m-ai împins să fac". Din punct de vedere social, ar putea fi o variantă a „Neîndemânaticului", în care paguba este făcută mai degrabă prin ajutorul dat, decât prin impulsivitate; aici, clientul este reprezentat de o victimă care poate juca „De ce mi se întâmplă întotdeauna mie?" sau una din variantele sale.

Antiteza. Profesionistul are la îndemână câteva modalități de a gestiona invitația la acest joc, iar alegerea lui va depinde de stadiul relației dintre el și pacient, în special de atitudinea Copilului pacientului.

1. Antiteza psihanalitică clasică este cea mai radicală și cel mai greu de tolerat de către pacient. Invitația este complet ignorată. Atunci, pacientul încearcă tot mai mult. în cele din urmă cade într-o stare de disperare, manifestată prin furie sau depresie, care este semnul caracteristic că un joc a fost refuzat. Situația poate conduce la o confruntare utilă.

2. La prima invitație poate fi încercată o confruntare mai blândă (însă nu înțelegătoare). Terapeutul afirmă că este terapeutul pacientului, și nu șeful lui.

3. O procedură și mai blândă este introducerea pacientului într-un grup de terapie, lăsându-i pe ceilalți pacienți să gestioneze problema.

4. în cazul unui pacient cu o tulburare acută poate fi necesar să-i faci jocul într-o primă fază. Acești pacienți ar trebui tratați de către un psihiatru, care, fiind cadru medical, poate prescrie atât medicamente, cât și anumite măsuri de igienă valoroase încă în tratamentul unor asemenea oameni, chiar și în era actuală a tranchilizantelor. Dacă, pe lângă medicație, medicul prescrie un regim de igienă care poate include băi, exerciții, perioade de odihnă și mese regulate, atunci pacientul (1) respectă regimul și se simte mai bine;

(2) respectă regimul cu strictețe și se plânge că nu-1 ajută; (3) menționează nonșalant că a uitat să respecte indicațiile sau că a abandonat regimul pentru că nu-i folosea la nimic. în al doilea și al treilea caz, este la latitudinea psihiatrului să decidă dacă pacientul este apt pentru o analiză a jocurilor în acel moment sau dacă sunt indicate alte forme de tratament, care să-l pregătească pentru psihoterapia ulterioară. înainte să decidă pasul următor, psihiatrul trebuie să evalueze cu atenție relația dintre adecvarea regimului și tendința pacientului de a-1 folosi în jocuri.

Pe de altă parte, pentru pacient antiteza este „Nu-mi spune tu ce să fac ca să mă ajut, ci îți spun eu ce să faci ca să mă ajuți“. Dacă terapeutul este cunoscut a fi un „Neîndemânatic“, antiteza corectă a pacientului este „Nu mă ajuta pe mine, ci ajută-1 pe el“. Dar jucătorii duri de „încerc doar să te ajut“ sunt lipsiți, în general, de simțul umorului. De regulă, mutările antitetice din partea pacientului sunt primite nefavorabil și pot avea ca rezultat antipatia pe viață a terapeutului. în viața de zi cu zi, asemenea mutări nu trebuie inițiate decât dacă ești pregătit să le aplici fără milă până la capăt și să-ți asumi consecințele. De exemplu, refuzarea unei rude care joacă „Pot să-ți fac eu rost de asta angro“ poate produce complicații domestice serioase.

ANALIZĂ

Teza: Nimeni nu face niciodată ce-i spun.

Scopul: Ușurarea sentimentului de vinovăție.

Rolurile: Cel care oferă ajutorul, Clientul.

Psihodinamica: Masochism.

Exemple: (1) Copiii învață, părinții intervin și îi întrerup. (2) Lucrătorul social și clientul.

Paradigma socială: Părinte-Copil.

Copil: „Ce fac acum?“

Părinte: „Uite ce trebuie să faci“.

Paradigma psihologică: Părinte-Copil.

Părinte: „Uite ce eficace sunt“.

Copil: „Te fac eu să vezi că nu ești eficace“.

Mutările: (1) Indicații cerute — Indicații oferite.

(2) Procedură de mântuială — Reproș. (3) Demonstrația că procedurile sunt greșite — Scuze implicite.

Beneficiile: Psihologic intern — martiriu.

(2) Psihologic extern — evitarea confruntării cu ineficacitatea. (3) Social intern — „APP“, tipul Proiectiv.

(4) Social extern — „Psihiatria“, tipul Proiectiv.

(5) Biologic — palme de la client, stimulări (strokes') de la supervizori. (6) Existențial — Toți oamenii sunt nişte nerecunoscători.

3. SĂRMANUL

Teza acestui joc este formulată cel mai bine de către Henry Miller în Colosul din Maroussi: „Probabil, evenimentele avuseseră loc în anul în care îmi căutam o slujbă fără să am nici cea mai mică intenție s-o găsesc, Mi-am amintit că, disperat cum mă credeam atunci, nu

mă osteneam să citesc nici măcar rubrica de oferte de serviciu“.*

Este unul din jocurile complementare lui „încerc doar să te ajut“ (ÎDSTA), dat fiind că este jucat de asistenții sociali care-și câștigă pâinea astfel. „Sărmanul“ este jucat la fel de profesionist și de către clientul care își câștigă traiul în acest mod. Experiența proprie a autorului cu jocul „Sărmanul“ este limitată, dar următoarea descriere făcută de unul dintre cei mai străluciți studenți ai săi ilustrează natura acestui joc și locul lui în societate.

Domnișoara Negru era asistent social într-o organizație de ajutor social care avea ca scop declarat, pentru care și primea fonduri de la stat, redresarea economică a persoanelor sărace — ceea ce însemna, de fapt, să le ajute să găsească și să păstreze slujbe din care să se întrețină. Clienții acestei organizații „făceau progrese“ continue, conform rapoartelor oficiale, dar foarte puțini dintre ei erau „redresați“ de fapt. Acest lucru era de înțeles, se afirma, pentru că majoritatea apelau la ajutorul social de mai mulți ani, trecând de la o organizație la alta, uneori fiind clienții a cinci sau șase organizații în același timp, ceea ce demonstra că erau „cazuri dificile“.

Datorită formării ei în analiza jocurilor, domnișoara Negru și-a dat seama curând că personalul organizației în care ea lucra juca ÎDSTA la modul foarte serios și s-a întrebat cum răspund clienții la asta. Pentru a verifica, și-a întrebat săptămânal propriii clienți câte oportunități de slujbe au căutat efectiv. A descoperit cu interes că, deși teoretic ei trebuiau să-și caute de lucru cu asiduitate în fiecare zi, de fapt, clienții făceau foarte puține eforturi în această direcție și că uneori eforturile depuse de ei

' Henry Miller, Colosul din Maroussi, Polirom, București, 2011, p. 105.

(N.t.)

erau de-a dreptul ironice. De exemplu, un bărbat a spus că-și căuta de muncă răspunzând la cel puțin un anunț pe zi. „Ce fel de muncă?" a întrebat ea. El a răspuns că voia să intre în vânzări. „E singurul tip de anunț la care ai răspuns?" a întrebat ea din nou. El a răspuns că da, dar că, din păcate, el e bâlbâit și asta l-a împiedicat să-și urmeze cariera dorită. Cam în aceeași perioadă, superiorul ei a aflat că punea acest gen de întrebări și a mustrat-o că-și supune clienții unei „presiuni" nepotrivite.

Domnișoara Negru a decis totuși să meargă înainte și să redreseze cu adevărat câțiva dintre ei. I-a selectat pe cei ce erau apți fizic și care nu păreau să aibă motive întemeiate pentru a primi fonduri sociale. Apoi a discutat cu grupul selectat despre jocurile „ÎDSTA" și „Sărmanul". Când membrii grupului au recunoscut că așa stăteau lucrurile, le-a spus că, dacă nu-și găsesc de lucru, le va tăia fondurile de ajutor social și îi va trimite la un alt tip de organizație. Câțiva dintre ei și-au găsit aproape imediat un serviciu, unii reușind acest lucru prima dată după ani de zile. însă au fost indignați de atitudinea ei, iar câțiva i-au scris superiorului ei reclamându-o. Superiorul a chemat-o și a mustrat-o mai sever, pe motiv că, deși foștii ei clienți aveau serviciu, ei nu erau „redresați cu adevărat". Superiorul i-a dat de înțeles că se punea problema dacă s-o mai păstreze sau nu pe domnișoara Negru în organizație. Domnișoara Negru a încercat cu tact, atât cât putea fără a-și periclita postul, să afle ce însemna „redresare adevărată" în opinia organizației. Acest lucru n-a fost clarificat. I s-a spus doar că „punea o presiune nepotrivită" asupra oamenilor, iar faptul că aceștia își susțineau financiar familia pentru prima dată după ani de zile n-a fost considerat în niciun caz meritul ei.

Pentru că avea nevoie de o slujbă, iar acum era în pericol s-o piardă, unii dintre prietenii ei au încercat s-o ajute. Reputatul șef al unei clinici de psihiatrie i-a scris superiorului ei, spunându-i că auzise

despre domnișoara Negru că făcuse o muncă deosebit de eficientă în beneficiul clienților și întrebând dacă ea și-ar putea expune descoperirile la o conferință a personalului din clinica sa. Superiorul a refuzat să-i acorde această permisiune.

în acest caz, regulile jocului „Sărmanul“ au fost stabilite de organizație pentru a completa regulile locale ale ÎDSTA. Exista un acord tacit între asistentul social și client care suna în felul următor:

L.S.: „O să încerc să te ajut (cu condiția să n-o duci mai bine)“.

C.: O să-mi caut de lucru (cu condiția să nu trebuiască să-mi și găsesc ceva)“.

Dacă un client încălca acordul și o ducea mai bine, organizația pierdea un client, clientul își pierdea câștigurile din ajutoare și ambii se simțeau penalizați. Dacă un asistent social, ca domnișoara Negru, încălca acordul, făcându-1 pe client să-și găsească efectiv de lucru, organizația era penalizată de plângerile clienților, care ar fi putut atrage atenția autorităților, iar clientul, din nou, își pierdea câștigurile din ajutoare.

Câtă vreme ambii se supuneau regulilor implicite, fiecare obținea ceea ce voia. Clientul își primea câștigurile din ajutoare și învăța curând ce voia organizația în schimb: ocazia de a „oferi“ ajutorul (ca parte a ÎDSTA), plus „material clinic“ (pentru a-1 prezenta la conferințele „centrate pe client“ ale personalului). Clientul era bucuros să se conformeze acestor cerințe, care îi aduceau la fel de multă plăcere

ca și organizației. Astfel, ambele părți o duceau foarte bine împreună și niciuna nu simțea deloc dorința de a încheia o relație atât de satisfăcătoare. Domnișoara Negru, de fapt, a „retras“ ajutorul în loc să-l „ofere“ și a propus o prezentare pentru specialiști „centrată pe comunitate“ în locul uneia „centrate pe client“; iar acest lucru i-a perturbat pe toți ceilalți implicați, în ciuda faptului că ea n-a făcut altceva decât să respecte regulamentele în conformitate cu intenția lor declarată.

Două lucruri trebuie remarcate aici. Mai întâi, „Sărmanul“, ca joc, și nu ca stare cauzată de dizabilități fizice, mentale sau economice, este jucat doar într-o proporție limitată de clienții ajutorului social. în al doilea rând, acest joc va fi sprijinit doar de asistenții sociali care sunt instruiți prin programul lor de formare să joace ÎDSTA. Acest joc nu va fi bine tolerat de către alți asistenți sociali.

Jocuri similare sunt „Veteranul“ și „Clinica“. „Veteranul“ dezvăluie aceeași relație simbiotică, de data aceasta între Administrația Veteranilor, organizațiile afiliate și un anumit număr de „veterani de meserie“ care au aceleași privilegii legitime ca foștii militari invalizi. „Clinica“ este jucat de un anumit procent din cei care frecventează ambulatoriile marilor spitale. Spre deosebire de cei care joacă „Sărmanul“ sau „Veteranul“, pacienții care joacă „Clinica“ nu primesc nicio remunerație, dar obțin alte beneficii. Ei servesc unui scop social util, de vreme ce sunt dispuși să coopereze și să participe la formarea personalului medical și la studiile privind procesele bolilor. Din aceasta pot obține o satisfacție a Adultului care nu este disponibilă jucătorilor de „Sărmanul“ și „Veteranul“.

Antiteza. Dacă este indicată, antiteza constă în retragerea beneficiilor. Aici principalul risc nu-1 reprezintă jucătorul însuși, ca în majoritatea jocurilor,

ci faptul că jocul este acceptat cultural și încurajat de jucătorii complementarului ÎDSTA. Amenințarea vine din partea colegilor de breaslă, a publicului întărâtat, a organizațiilor guvernamentale și a sindicatelor protectoare. Reclamațiile de după prezentarea unui anti-„Sărmanul“ pot conduce la protestul public zgomotos „Cum așa? Nu-mi vine să cred!“, care poate fi considerat o operație sau o discuție pentru trecerea timpului sănătoasă, chiar dacă uneori descurajează sinceritatea. De fapt, întregul sistem politic american al libertăților democratice se bazează pe dreptul (inexistent în multe alte forme de guvernare) de a pune acea întrebare. Fără un asemenea drept, progresul social umanitar ar fi serios frânat.

4. ȚĂRANCA

Teza. Prototipul țărăncii este săteanca bulgăroaică artritică, ce-și vinde unica vacă pentru a strânge bani ca să se poată duce la clinica universitară din Sofia. Acolo, profesorul o consultă și cazul ei i se pare atât de interesant, că îl prezintă într-o demonstrație clinică studenților la medicină. El subliniază nu doar patologia, simptomele și diagnosticul, ci și tratamentul. Această procedură o impresionează până la venerație. înainte să plece, profesorul îi dă o rețetă și îi explică mai detaliat tratamentul. Ea este copleșită de admirație pentru cunoștințele lui și îi spune echivalentul bulgar pentru „Vai, sunteți minunat, domnule profesor!“ însă ea nu-și cumpără niciodată rețeta. în primul rând pentru că în satul ei nu există farmacie; în al doilea rând, chiar dacă ar avea așa ceva, ea n-ar lăsa din mână o hârtie atât de prețioasă. Plus că nici nu are posibilitatea să urmeze

restul tratamentului, cum ar fi dieta, hidroterapia și așa mai departe. Ea trăiește în continuare cu același beteșug, dar fericită că acum poate spune tuturor ce tratament minunat i-a prescris marele profesor din Sofia, față de care își exprimă recunoștința în fiecare seară în rugăciunile ei.

Câțiva ani mai târziu, profesorul, într-o stare de spirit nu prea bună, trece din întâmplare prin satul ei în drum spre un pacient bogat, dar pretențios. își amintește de țărancă atunci când ea se repede să-i sărute mâna și să-i aducă aminte ce regim minunat i-a dat cu ani în urmă.

El acceptă afabil laudele și are o satisfacție deosebită când ea îi spune cât de bine i-a făcut tratamentul. De fapt, el este atât de încântat, încât nici nu observă că femeia șchiopătează la fel de rău ca înainte.

Din punct de vedere social, „Țăranca“ este jucat într-o formă inocentă și una disimulată, ambele cu motto-ul: „Vai, sunteți minunat, domnule Murgatroyd!“

(VSMDM). în forma inocentă, Murgatroyd chiar este minunat. El este un poet, pictor, filantrop sau om de știință celebru și, adesea, tinerele naive călătoresc foarte mult în speranța de a-1 întâlni, pentru a putea sta în adorație la picioarele lui, idealizându-i defectele.

O femeie mai sofisticată, care-și propune în mod deliberat să aibă o relație sau să se mărite cu un asemenea om, pe care îl admiră și apreciază sincer, poate fi perfect conștientă de slăbiciunile lui. Ea le poate chiar exploata pentru a obține ceea ce dorește. în cazul acestor două tipuri de femei, jocul apare din idealizarea sau exploatarea defectelor, inocența constând în respectul lor autentic pentru realizările lui, pe care sunt capabile să le evalueze corect.

în forma disimulată, Murgatroyd, „minunat“ sau nu, dă peste o femeie incapabilă să-l aprecieze în vreo privință; poate că este o prostituată de lux. Ea joacă

„Sărmanul de mine“ și folosește „VSMDM“ doar ca mijloc de a-1 flata, pentru a-și atinge propriile scopuri, în sinea ei, fie este tulburată de el, fie îl ia în derâdere, însă nu-i pasă deloc de el și tot ceea ce vrea sunt beneficiile materiale care vin odată cu el.

Din punct de vedere clinic, „Țăranca“ este jucat în două forme similare, cu motto-ul „Vai, sunteți minunat, domnule profesor!“ (VSMDP). în forma inocentă, pacienta se poate simți bine atâta timp cât va crede în VSMDP, ceea ce obligă terapeutul la un comportament decent atât în public, cât și în viața personală. în forma disimulată, pacienta speră că terapeutul îi va răspunde la VSMDP și va gândi despre ea: „Ești neobișnuit de perspicace!“ (ENP). Odată adus în această poziție, îl poate face să pară ridicol, pentru a trece apoi la un alt terapeut; dacă nu poate fi păcălit așa de ușor, s-ar putea ca el să fie capabil s-o ajute.

Cel mai simplu mod în care pacienta poate câștiga VSMDP este să nu se simtă mai bine. Dacă este mai răutăcioasă, poate depune mai multe eforturi pentru a-1 face pe terapeut să pară ridicol. O femeie a jucat VSMDP cu psihiatrul ei, fără nicio ameliorare a simptomelor; într-un final a plecat de la el cu multe plecăciuni și scuze. Apoi i-a cerut ajutorul preotului ei, jucând VSMDP și cu el. După câteva săptămâni, l-a atras într-un joc de „Viol“ de gradul doi. Apoi i-a povestit confidențial vecinei, peste gardul din fundul curții, ce dezamăgită a fost că un om așa de treabă ca reverendul Negru a putut, într-un moment de slăbiciune, să-i facă avansuri unei femei cinstite și neatrăgătoare ca ea. După cum o știa pe soția lui, sigur că aceasta l-ar putea ierta, dar totuși... etc. Această destăinuire a fost doar o scăpare nechibzuită și abia după aceea și-a amintit „cu groază“ că vecina făcea parte din comitetul de doamne al bisericii. Cu psihiatrul a câștigat prin faptul că nu s-a

simțit mai bine; cu preotul a câștigat seducându-1, deși nu voia să recunoască acest lucru. însă un al doilea terapeut a introdus-o într-un grup de terapie unde n-a mai putut face manevrele ei obișnuite. Apoi, fără VSMDP și ENP care să-i umple timpul terapiei, a început să-și examineze propriul comportament mai îndeaproape și, cu ajutorul grupului, a reușit să renunțe la ambele sale jocuri: VSMDP și „Violul".

Antiteza. Terapeutul trebuie mai întâi să decidă dacă jocul este practicat în mod inocent și, dacă da, să-l lase să continue spre binele pacientei, până când Adultul ei este suficient de întărit încât să suporte riscul unor contramăsuri. Dacă nu este un joc inocent, atunci contramăsurile pot fi luate cu prima ocazie, după ce pacienta a fost pregătită suficient de bine încât să înțeleagă ce se întâmplă. Atunci terapeutul trebuie să refuze cu fermitate să dea sfaturi, iar când pacienta începe să protesteze, trebuie să-i spună foarte clar că nu este vorba despre „neutralitatea" terapeutului, ci de o politică bine gândită. în timp, refuzurile lui pot fie să o înfurie pe pacientă, fie să-i precipite simptome acute de anxietate. Următorul pas depinde de gravitatea stării pacientei. Dacă este prea afectată, reacțiile ei acute trebuie gestionate prin proceduri psihiatrice sau analitice adecvate, pentru restabilirea situației terapeutice. Primul obiectiv pentru a trata forma disimulată a acestui joc este separarea Adultului de Copilul ipocrit, astfel încât să se poată face analiza jocului.

în situațiile sociale, trebuie evitate familiaritățile cu jucătorii inocenți de „VSMDM", dată fiind impresionabilitatea lor. Pe de altă parte, femeile care joacă forma disimulată de „VSMDM" pot fi uneori interesante și inteligente dacă vor fi dezvățate de acest

joc și se pot dovedi o completare încântătoare a cercului social familial.

5. PSIHIATRIA

Teza. Psihiatria ca procedură trebuie distinsă de „Psihiatria“ ca joc. Conform datelor actuale prezentate sub o formă clinică adecvată în publicațiile științifice, următoarele abordări, printre altele, sunt valoroase în tratarea afecțiunilor psihiatrice: terapia prin șocuri, hipnoza, medicația, psihanaliza, ortopsihiatria și terapia de grup. Există și altele mai puțin folosite, care nu vor fi amintite aici. Oricare dintre ele poate fi folosită în jocul „Psihiatria“, care se bazează pe poziția „Sunt un vindecător“ susținută de o diplomă: „Aici scrie că sunt un vindecător“. Trebuie remarcat că această poziție este, în orice caz, una constructivă, binevoitoare, iar cei care joacă „Psihiatria“ pot face foarte mult bine dacă sunt pregătiți profesional.

însă este foarte probabil ca rezultatele terapeutice să fie și mai bune dacă zelul terapeutic este temperat. Antiteza a fost cel mai bine exprimată cu mult timp în urmă de către chirurgul Ambroise Paré, care spunea:

„Eu îi tratez, dar Dumnezeu îi vindecă“. Fiecare student la medicină învață acest dicton, împreună cu altele, precum primum non nocere („mai întâi, să nu faci rău“) și expresii de genul vis medicatrix naturae („puterea vindecătoare a naturii“). însă este mai puțin probabil ca terapeuții fără pregătire medicală să cunoască aceste avertismente din vechime. Poziția „Sunt un vindecător pentru că aici scrie că sunt vindecător“ are multe șanse să devină mai degrabă o piedică și poate fi înlocuită benefic cu ceva de genul: „Voi aplica procedurile

terapeutice pe care le-am învățat, în speranța că ele vor fi de vreun folos". Acest lucru permite evitarea posibilității unor jocuri de genul: „Dat fiind că eu sunt un vindecător, e vina ta dacă nu te faci bine" (cum ar fi „încerc doar să te ajut") sau „Dat fiind că tu ești un vindecător, o să mă fac bine pentru tine" (cum ar fi „Țăranca"). Bineînțeles că orice terapeut conștient cunoaște, în principiu, toate aceste lucruri. Cu siguranță, orice terapeut care a prezentat vreodată un caz într-o clinică de renume a fost prevenit în această privință. Invers, o clinică bună poate fi definită ca una care atrage atenția terapeuților săi asupra acestor lucruri.

Pe de altă parte, jocul „Psihiatria" este mai probabil să apară în cazul pacienților care au fost tratați anterior de terapeuți mai puțin competenți. Unii pacienți, de pildă, își aleg cu grijă psihanaliști slabi, trecând de la unul la altul, demonstrând astfel că ei nu pot fi vindecați, dar învățând între timp să joace din ce în ce mai bine jocul „Psihiatria"; în cele din urmă, chiar și pentru un clinician de primă mână devine dificil să separe grâul de neghină. Tranzacția dublă din partea pacientului este:

Adult: „Vin să fiu vindecat".

Copil: „N-o să mă vindeci niciodată, dar o să mă înveți cum să fiu un nevrotic mai bun (cum să joc mai bine jocul «Psihiatria»)".

„Sănătatea mintală" este jucat într-un mod similar; aici, declarația Adultului este: „Totul va fi mai bine dacă aplic principiile sănătății mintale pe care le-am citit sau despre care am auzit". 0 pacientă a învățat să joace „Psihiatria" de la un terapeut, „Sănătatea mintală" de la altul, iar apoi, în urma altui efort, a început să practice

destul de bine jocul „Analizei tranzacționale". Când s-a discutat în mod deschis cu ea acest lucru, a fost de acord să nu mai joace

„Sănătatea mintală“, dar a cerut permisiunea să continue să joace „Psihiatria“, pentru că o făcea să se simtă confortabil. Psihiatrul analist tranzacțional a acceptat. Ca atare, a continuat timp de câteva luni să-și recite săptămânal visele și interpretările pe care le dădea acestora. în final, poate parțial și din recunoștință, a decis că ar putea fi interesant să afle care era problema ei reală. A devenit interesată în mod serios-de analiza tranzacțională, având rezultate bune.

O variantă a „Psihiatriei“ este „Arheologia“ (numele și-l datorează doctorului Norman Reider, din San Francisco), în care pacienta adoptă poziția conform căreia, dacă află de la cine i s-a tras buba, ca să zicem așa, totul va fi dintr-odată în regulă. Aceasta are ca rezultat o ruminație continuă asupra întâmplărilor din copilărie. Uneori, terapeutul poate fi atras în jocul „Critica“, în care pacienta își descrie emoțiile din diverse situații, iar terapeutul îi spune ce nu este în regulă cu ele. „Exprimarea de sine“, joc obișnuit în unele terapii de grup, se bazează pe dogma „Emoțiile sunt bune“.

Un pacient care folosește înjurături vulgare, de pildă, poate fi aplaudat sau, cel puțin, aplaudat implicit.

Totuși, un grup cu experiență va identifica repede acest lucru drept joc.

Unii membri ai grupurilor de terapie devin chiar experți în identificarea jocului „Psihiatria“ și-i atrag atenția foarte repede unui nou pacient dacă ei consideră că acesta joacă „Psihiatria“ sau „Analiza tranzacțională“, în loc să folosească procedurile de grup pentru a obține un insight legitim. O femeie care se transferase dintr-un grup de tip „Exprimare de sine“ într-un alt grup, mai dezvoltat, din alt oraș, a relatat o poveste despre o relație incestuoasă din copilăria ei. în locul reacției de

uimire tulburată cu care era obișnuită ori de câte ori spunea mult repetata poveste, a fost întâmpinată cu indiferență, lucru care a înfuriat-o. A descoperit uluită că noul grup era mai interesat de furia ei tranzacțională decât de incestul din trecutul ei; scoasă din fire, le-a azvârlit în față ceea ce, în mintea ei, era insulta supremă: i-a acuzat că nu sunt freudieni. Bineînțeles că Freud însuși a luat psihanaliza mult mai în serios și a evitat s-o transforme într-un joc, spunând că nici el însuși nu este „freudian“.

0 variantă a „Psihiatriei“ recent descoperită se numește „Dar spune-mi...“ și este întru câtva asemănătoare cu discuția pentru trecerea timpului la petreceri „Douăzeci de întrebări“. Albul povestește un vis sau un incident, apoi ceilalți membri, adesea inclusiv terapeutul, încearcă să-l interpreteze punând întrebări pertinente. Câtă vreme Albul dă răspunsuri, fiecare membru continuă să întrebe până când găsește o întrebare la care Albul nu poate răspunde. Atunci Negrul se lasă pe spate, afișând o privire de cunoscător care spune: „Aha! Dacă ai putea răspunde la acea întrebare, cu siguranță ți-ar fi mai bine, deci eu mi-am îndeplinit rolul meu“. (Acesta este o rudă mai îndepărtată a jocului „De ce nu-Da, dar“.) Unele grupuri de terapie se bazează aproape în întregime pe acest joc și pot continua ani de zile, cu schimbări sau progrese minime. „Dar spune-mi...“ îi lasă o mare libertate Albului (pacientul) care, de exemplu, se poate adapta jocului simțindu-se neputincios; sau îl poate contracara răspunzând tuturor întrebărilor care i s-au pus, caz în care furia și exasperarea celorlalți devin rapid vizibile, dat fiind că el le-o întoarce: „V-am răspuns la toate întrebările și tot nu m-ați vindecat. Ce spune asta despre voi?“

„Dar spune-mi..este jucat, de asemenea, și în școli, unde elevii știu că răspunsul „corect“ la o întrebare deschisă pusă de un anumit gen de profesor nu poate fi dat prin procesarea informațiilor factuale, ci prin ghicirea lui dintre mai multe variante posibile care l-ar mulțumi

pe profesor. 0 variantă pedantă apare în orele de greacă veche; profesorul se află întotdeauna în avantaj față de elev, poate oricând să-l facă să pară prost și o poate dovedi indicând un anumit pasaj obscur din textul manualului. Aceeași variantă se joacă adesea și în predarea ebraicii.

6. PROSTUL

Teza. în forma sa mai moderată, teza jocului „Prostul“ este: „Râd cu tine de propria mea neîndemânare și prostie“. însă oamenii cu tulburări grave îl pot juca într-un mod ursuz, care spune: „Sunt prost, așa sunt eu, așa că fă-mi ceva“. Ambele forme sunt jucate dintr-o poziție depresivă. „Prostul“ trebuie deosebit de „Neîndemânaticul“, în care poziția este mai agresivă, iar neîndemânarea constituie invitația la iertare. Trebuie să fie deosebit, de asemenea, și de „Clovnul“, care nu este un joc, ci o discuție pentru trecerea timpului ce întărește poziția „Sunt simpatic și inofensiv“. Tranzacția esențială în „Prostul“ este ca Albul să-l determine pe Negru să-l facă „prost“ sau să-i răspundă ca și cum ar fi prost. Prin urmare, Albul se comportă ca un Neîndemânatic, dar nu-și cere iertare; de fapt, iertarea îl incomodează, pentru că îi amenință poziția. Sau se comportă ca un clovn, dar fără să dea de înțeles că glumește; vrea ca purtarea să-i fie luată în serios, ca dovadă a unei prostii reale. Există un beneficiu extern considerabil deoarece,

cu cât Albul învață mai puțin, cu atât poate juca mai eficient. Prin urmare, el n-are nevoie să studieze la școală, iar la muncă n-are nevoie să-și iasă din rutină pentru a învăța ceva ce i-ar putea aduce o avansare. El a știut încă de la o vârstă fragedă că toți vor fi mulțumiți de el atâta vreme cât este prost, în ciuda oricăror dovezi că el nu e chiar așa de prost. Oamenii sunt surprinși când, în perioade de stres, el decide să se arate așa cum este și se dovedește că nu e prost deloc — la fel cum nici Prâslea din basme nu e nicidecum „ăl mai prost".

Antiteza. în cazul formei moderate, antiteza este simplă. Dacă nu intră în joc, dacă nu ia în râs neîndemânarea și nu-și bate joc de prostie, jucătorul lui anti-„Prostul" își va face un prieten pe viață. Unul dintre aspectele subtile ale acestui joc este că el e jucat adesea de către personalitățile ciclotimice sau maniaco-depresive. Când acești oameni sunt euforici, par să-și dorească realmente ca toți cei din jurul lor să li se alăture atunci când râd de propria persoană. Și adesea este greu să n-o faci, pentru că lasă impresia că îl vor respinge pe cel care se abține — ceea ce și fac într-un fel, pentru că le amenință poziția și le strică jocul. Dar când sunt deprimați și resentimentele față de cei care au râs cu ei sau de ei ies la iveală, cel care s-a abținut știe că a procedat corect. El poate fi singurul om pe care pacientul este dispus să-l primească în camera lui sau cu care acceptă să vorbească atunci când este retras, toți ceilalți foști „prieteni" care s-au bucurat de joc fiind acum tratați ca dușmani.

Este inutil să-i spui Albului că, de fapt, nu este prost. El poate avea o inteligență realmente limitată, de care să fie foarte conștient; acest lucru poate fi și punctul de la care a pornit inițial jocul. Totuși, pot exista domenii speciale în care el este superior: intuiția psihologică este adesea unul dintre ele. Nu strică să-i fie arătat respectul

cuvenit pentru asemenea aptitudini, dar acest lucru înseamnă cu totul altceva decât încercările stângace de „susținere“. Cele din urmă îi pot da satisfacția amară că ceilalți sunt și mai proști decât el, însă asta este o slabă consolare. în mod cert, asemenea „susțineri“ nu constituie procedura terapeutică cea mai inteligentă; de obicei reprezintă o mutare într-un joc de tipul „încerc doar să te ajut“. Antiteza la „Prostul“ nu constă în înlocuirea lui cu un alt joc, ci pur și simplu în abținerea de la a juca „Prostul“.

Antiteza formei ursuze este o problemă mai complicată, pentru că jucătorul ursuz nu încearcă să provoace râsul sau batjocura, ci neajutorarea sau exasperarea, pe care știe foarte bine să le gestioneze în concordanță cu provocarea sa „Fă-mi ceva“. în felul acesta, el câștigă oricum. Dacă Negrul nu face nimic, motivul este că se simte neajutorat, iar dacă face ceva, motivul este că a ajuns la exasperare. Astfel, acești oameni sunt înclinați să joace și „De ce nu-Da, dar“, din care pot obține aceleași satisfacții într-o formă mai moderată. în acest caz nu există o soluție simplă și nici nu este probabil să apară una până când psihodinamica acestui joc nu este înțeleasă mai bine.

7. PICIORUL DE LEMN

Teza. Forma cea mai dramatică a jocului „Piciorul de lemn“ este „Invocarea nebuniei“. Aceasta poate fi tradusă în termeni tranzacționali în felul următor:

„La ce vă așteptați de la cineva zdruncinat emoțional ca mine — să mă abțin să ucid oameni?“ La care juraților li se cere să răspundă: „Nu, desigur, ție nu ți-am impune această restricție!“ „Invocarea nebuniei“ ca joc juridic

este acceptabilă în cultura americană și este diferită de principiul, respectat aproape universal, conform căruia un individ poate suferi de o psihoză atât de profundă, încât nicio persoană rezonabilă nu s-ar aștepta ca el să fie responsabil pentru faptele sale. Beția în Japonia și serviciul militar pe timp de război în Rusia sunt acceptate ca scuze pentru eludarea responsabilității pentru tot felul de comportamente scandaloase (conform informațiilor mele).

Teza „Piciorului de lemn“ este: „La ce să te aștepți de la un om cu picior de lemn?“ Dacă se pune așa problema, sigur că nimeni nu se așteaptă la nimic din partea unui om cu picior de lemn decât să-și miște singur scaunul cu rotile. Pe de altă parte, în timpul celui de-al Doilea Război Mondial a existat un bărbat cu un picior de lemn care făcea demonstrații de dans foarte reușite în centrele de amputare ale spitalelor armatei. Există persoane cu cecitate care practică avocatura și ocupă posturi politice (o asemenea persoană este actualmente primar în orașul natal al autorului), sunt persoane fără auz care practică psihiatria și oameni fără mâini care pot folosi o mașină de scris.

Atâta timp cât cineva cu o dizabilitate reală, exagerată sau chiar imaginară, este împăcat cu soarta sa, poate că n-ar trebui să se amestece nimeni. Dar în momentul în care persoana respectivă se prezintă singură pentru tratament psihiatric, se pune întrebarea dacă își trăiește viața în propriul beneficiu și dacă își poate depăși dizabilitatea. în această țară, terapeutul va lucra într-un mod contrar opiniei unei largi părți a publicului educat. Chiar și rudele apropiate ale pacientului, care s-au plâns cel mai tare de inconvenientele aduse de infirmitatea lui, se pot întoarce, în cele din urmă, împotriva terapeutului dacă pacientul face progrese decisive. Acest lucru este ușor de înțeles pentru un specialist în analiza jocurilor,

dar nu-i face sarcina mai ușoară. Toți cei care jucau „încerc doar să te ajut“ sunt amenințați de o iminentă întrerupere a jocului dacă pacientul dă semne că se poate descurca pe cont propriu și, uneori, iau măsuri aproape incredibile pentru a pune capăt tratamentului.

Ambele părți sunt ilustrate în cazul clientului bâlbâit al domnișoarei Negru menționat în cadrul discuției jocului „Sărmanul“. Acest bărbat juca o formă clasică a „Piciorului de lemn“. Nu-și putea găsi o slujbă, lucru pe care l-a atribuit corect faptului că era bâlbâit, dat fiind că singura carieră care-1 interesa era cea de agent de vânzări. Ca om liber, avea dreptul să-și caute de lucru în orice domeniu dorea, dar ca bâlbâit, alegerea sa ridica niște semne de întrebare în privința inocenței motivelor sale. Reacția organizației la încercarea domnișoarei Negru de a întrerupe acest joc a fost total nefavorabilă pentru ea.

„Piciorul de lemn“ este deosebit de dăunător în practica clinică, pentru că pacientul poate găsi un terapeut care joacă același joc și invocă aceeași scuză, astfel încât progresul să fie imposibil. Acest lucru este relativ ușor de realizat în cazul „Invocării ideologiei“:

„La ce te aștepți de la un om care trăiește într-o societate ca a noastră?“ Un pacient a combinat-o cu „Invocarea psihosomaticului“: „La ce te aștepți de la un om cu simptome psihosomatice?“ El a găsit o serie de terapeuți care au acceptat una dintre invocări, dar nu și pe cealaltă, astfel încât niciunul dintre ei n-a reușit nici să-l facă să se simtă confortabil în poziția lui curentă — acceptându-i ambele lucruri invocate — și nici să-l clintească din ea, respingându-i-le pe amândouă, în acest fel, el a dovedit că psihiatria (psihoterapia) nu-i putea ajuta pe oameni.

Unele dintre lucrurile invocate de pacienți pentru a-și scuza comportamentul simptomatic sunt: răcelile, rănile

la cap, stresul conjunctura!, stresul vieții modeme, cultura americană și sistemul economic. Un jucător instruit găsește fără probleme autorități care să-l susțină. „Beau pentru că sunt irlandez.“ „Nu s-ar fi întâmplat asta dacă trăiam în Rusia sau Tahiti.“ Realitatea este că pacienții din spitalele de boli mintale din Rusia și Tahiti sunt foarte asemănători cu cei din spitalele americane’. Scuzele speciale, de genul „Dacă n-ar fi fost ei“ sau „Ei m-au dezamăgit“, trebuie evaluate întotdeauna cu mare atenție în practica clinică — și în proiectele de cercetare socială.

Ceva mai complexe sunt scuzele precum: La ce te aștepți de la un om care (a) provine dintr-o familie destrămată (b) este nevrotic (c) este în analiză sau (d) suferă de o boală cunoscută drept alcoolism? Acestea sunt depășite însă ca amploare de „Dacă încetez să mai fac acest lucru, n-o să-l mai pot analiza, și atunci n-o să mă mai fac bine niciodată“.

Reversul „Piciorului de lemn“ este „Ricșa“, cu teza: „Dacă ar fi avut (ricșe) (omitorinci cu cioc de rață)

(fete care vorbesc egipteana antică) în orașul ăsta, n-aș fi intrat niciodată într-o asemenea încurcătură“.

Antiteza. Anti-„Picior de lemn“ nu este dificil dacă terapeutul poate face o distincție clară între propriul Părinte și Adult și dacă scopul terapiei este înțeles în mod explicit de ambele părți.

în ceea ce privește Părintele, acesta poate fi unul „bun“ sau unul „aspru“. Ca Părinte „bun“, el poate accepta scuza invocată de pacient, mai ales dacă se potrivește cu propriile-i vederi și, poate, cu raționalizarea că oamenii nu sunt responsabili pentru acțiunile lor până când nu-și finalizează terapia. Ca Părinte „aspru“ el poate respinge scuza invocată și se

Berne, E., „The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti“,

American Journal of Psychiatry, 116:1076-1081,1960.

poate angaja într-o luptă de putere cu pacientul. Ambele atitudini îi sunt deja familiare jucătorului de „Picior de lemn“, care știe cum să obțină maximum de satisfacție din fiecare dintre ele.

Ca Adult, terapeutul refuză ambele oportunități. Când pacientul întreabă „La ce te aștepți de la un nevrotic?“ (sau ceva legat de orice altă scuză folosește pe moment), replica este: „Nu mă aștept la nimic. întrebarea este la ce aștepți tu de la tine?“ Singura lui cerință este ca pacientul să dea un răspuns serios la această întrebare și singura concesie pe care o face este să-i acorde pacientului o perioadă rezonabilă de timp pentru a răspunde: oricât între șase săptămâni și șase luni, în funcție de relația dintre ei și de pregătirea anterioară a pacientului.

12

JOCURI BUNE

Aflat în poziția optimă, poate chiar unică, de a studia în mod adecvat jocurile, psihiatrul (sau psihoterapeutul) are de-a face, din păcate, aproape numai cu oameni ale căror jocuri i-au pus în dificultate. Asta înseamnă că jocurile oferite investigației clinice sunt, într-un anumit sens, cele „rele". Și dat fiind că, prin definiție, jocurile se bazează pe tranzacții ascunse, ele toate trebuie să conțină un element de exploatare. Din aceste două motive, cel practic, pe de o parte, și cel teoretic, pe de alta, căutarea jocurilor „bune" devine o sarcină dificilă. Un joc „bun" poate fi descrjs ca unul a cărui contribuție socială depășește complexitatea motivațiilor sale, mai ales dacă jucătorul s-a împăcat cu acele motivații la modul serios și fără cinism. Cu alte cuvinte, un joc „bun" este acela care contribuie atât la starea de bine a celorlalți jucători, cât și la dezvoltarea persoanei agentului. întrucât până și în cele mai bune forme de acțiune și organizare socială o mare parte din timp trebuie consumată prin jocuri, căutarea jocurilor „bune" trebuie continuată cu asiduitate. Aici sunt oferite câteva exemple, însă recunoaștem că numărul și calitatea lor

lasă de dorit. Aceste jocuri sunt: „Vacanța șoferului de autobuz", „Cavalerul", „Bucuros să fiu de ajutor", „înțeleptul modest", „Vor fi bucuroși că m-au cunoscut".

1. VACANȚA ȘOFERULUI OE AUTOBUZ

Teza. La drept vorbind, aceasta este mai degrabă o discuție pentru trecerea timpului decât un joc, fiind constructiv, desigur, pentru toți

cei implicați. Un curier poștal american care se duce la Tokio pentru a ajuta un poștaș japonez sau un medic orelist care-și petrece vacanța lucrând într-un spital din Haiti se vor simți probabil la fel de remontați și vor avea povești la fel de pitorești de spus ca atunci când ar fi fost în vacanță la o vânătoare de lei în Africa sau și-ar fi petrecut timpul gonind pe autostrăzile transcontinentale. Peace Corps" a dat acum oficial undă verde pentru „Vacanța șoferului de autobuz“.

Totuși, „Vacanța șoferului de autobuz“ devine un joc dacă activitatea este secundară față de un motiv ascuns și dacă este realizată doar de fațadă, pentru a se obține altceva. Dar chiar și în aceste situații își păstrează calitatea constructivă și este una dintre cele mai lăudabile acoperiri pentru alte activități (care pot fi tot constructive).

Program federal american de voluntariat, ai cărui membri lucrează în străinătate 24 de luni după o formare prealabilă de trei luni. (N.t.)

2. CAVALERUL

Teza. Acesta este un joc practicat de bărbații care nu se află sub imperiul tensiunii sexuale — uneori de către tineri care au o căsnicie sau o relație satisfăcătoare, dar

adesea de către bărbați mai în vârstă care s-au resemnat

»

elegant cu monogamia sau celibatul. Când întâlnește un subiect feminin potrivit, Albul profită de orice ocazie pentru a-i sublinia calitățile, fără a depăși însă niciodată limitele impuse de poziția ei socială, situația socială dată și cerințele bunelor maniere. Dar în cadrul acestor limite, își permite să-și manifeste liber creativitatea, entuziasmul și originalitatea. Scopul nu este seducția, ci expunerea propriei măiestrii în arta de a face complimente. Beneficiul social intern constă în plăcerea produsă femeii prin această artă inocentă și în

răspunsul apreciativ al acesteia față de abilitățile Albului. în cazurile în care amândoi sunt conștienți de natura jocului, acesta poate fi dus până la extravaganță, spre deliciul crescând al ambelor părți. Un om de lume va ști, desigur, când să se oprească și nu va continua dincolo de punctul în care încetează să mai fie amuzant (din considerație pentru eă) sau în care calitatea a ceea ce oferă începe să scadă (din considerație pentru propria mândrie de artist). „Cavalerul“ este jucat pentru beneficiile sale sociale externe de către poeți, care sunt interesați la fel — dacă nu chiar mai mult — de aprecierea criticilor calificați și a publicului larg, ca și de răspunsul doamnei care i-a inspirat.

Europenii, în scrierile romantice, și britanicii, în poezie, par să fi fost întotdeauna mai pricepuți la acest joc decât americanii. în țara noastră, jocul a căzut pe mâna școlii de poezie „Piața de fructe“: ochii tăi sunt ca doi avocado, buzele tale sunt precum castraveții etc.

în materie de eleganță, „Cavalerul“ de tip „Piața de fructe“ nu se compară cu operele lui Herrick și Lovelace, și nici măcar cu lucrările cinice, dar pline de imaginație ale lui Rochester, Roscommon și Dorset.

Antiteza. O femeie trebuie să fie destul de sofisticată pentru a-și juca bine rolul, și foarte ursuză sau proastă ca să refuze să-l joace. Un joc complementar adecvat este o variantă de „Vai, sunteți minunat, domnule Murgatroyd!“ (VSMDM), și anume: „Vă admir lucrările, domnule M.!“ Dacă femeia acționează mecanic sau nu este receptivă, ea poate răspunde cu un simplu VSMDM, dar scapă astfel esențialul: ceea ce oferă Albul nu este propria persoană, ci poezia sa. Antiteza brutală din partea unei femei ursuze este să joace „Violul“ de gradul doi („Șterge-o, băiete!“). Un joc „Viol“ de gradul trei, care este de presupus că se poate întâmpla, ar fi, desigur, un răspuns cumplit de josnic în situația dată. Dacă femeia este doar proastă, ea va juca „Violul“ de gradul întâi, folosindu-se de complimente pentru a-și hrăni vanitatea, fără să aprecieze eforturile

creative și talentele Albului. în general, jocul este stricat dacă femeia îl ia drept o încercare de seducție, în loc să-l vadă ca pe o demonstrație de virtuozitate artistică.

Jocuri înrudite. Fiind un joc, „Cavalerul“ trebuie deosebit de operațiile și procedurile specifice curtării propriu-zise, care sunt tranzacții simple, fără motivații ascunse. Corespondentul feminin al „Cavalerului“ poate fi numit în mod foarte adecvat „Măgulirea“’, dat fiind că este jucat adesea de către doamnele irlandeze galante aflate la amurgul vieții.

* „Blamey“, în engleză, care este și numele unui bloc de piatră din Irlanda, considerat a da puteri persuasive celui care-1 sărută. (N.t.)

ANALIZĂ PARȚIALĂ

Scopul: Admirație reciprocă.

Rolurile: Poetul, subiectul admirației.

Paradigma socială: Adult-Adult.

Adult (bărbat): „Uite cât de bine te pot face să te

simți“.

Adult (femeie): „Măi, dar chiar mă faci să mă simt bine“.

Paradigmă psihologică: Copil — Copil.

Copil (bărbat): „Uite ce fraze pot crea“.

Copil (femeie): „Măi, dar ești chiar creativ“. Beneficiile: (1) Psihologic intern — creativitate și

confirmare în privința propriei atractivități.

(2) Psihologic extern — evită respingerea unor avansuri sexuale inutile. (3) Social intern — „Cavalerul“.

(4) Social extern — acestea pot fi aleatorii.

(5) Biologic — semne reciproce de recunoaștere (strokes). (6) Existențial — Pot trăi cu eleganță.

3. BUCUROS SĂ FIU OE AJUTOR

Teza. Albul îi ajută sistematic pe alții, având o anumită motivație ascunsă. El poate face penitență pentru răutăți din trecut, își

ascunde răutățile din prezent, își face prieteni pentru a-i exploata mai târziu sau urmărește să obțină prestigiu. însă oricine îi pune la îndoială motivațiile trebuie să-i acorde și credit pentru acțiunile sale. La urma urmelor, oamenii își pot acoperi răutățile din trecut devenind și mai răi, pot exploata oamenii prin frică, și nu prin generozitate și pot căuta prestigiul prin fapte rele, nu bune. Unii filantropi sunt

mai interesați de competiție decât de binefacere: „Eu dau mai mulți bani (lucrări de artă, hectare de pământ) decât ai dat tu". Din nou, dacă motivațiile lor sunt puse la îndoială, atunci trebuie să li se recunoască și meritul de a concura într-un mod constructiv, având în vedere că există atât de mulți oameni care concurează la modul distructiv. Majoritatea oamenilor (sau a popoarelor) care joacă „Bucuros să fiu de ajutor" au atât prieteni, cât și dușmani, ambele categorii având sentimente îndreptățite. Dușmanii le atacă motivațiile și le minimalizează importanța acțiunilor, în timp ce prietenii le sunt recunoscători pentru acțiunile lor și le minimalizează importanța motivațiilor. Ca atare, practic, nu există așa-numite analize „obiective" ale acestui joc. Cei care pretind că sunt neutri arată curând de care parte este neutralitatea lor.

Acest joc, ca manevră de promovare, constituie baza unei mari laturi a „relațiilor cu publicul" din America. Dar consumatorii sunt bucuroși să se implice și probabil că este cel mai plăcut și constructiv dintre jocurile publicitare. în alt context, una dintre formele sale cele mai reprobabile este jocul de familie la trei mâini în care mama și tatăl concurează pentru afecțiunea copilului lor. Dar trebuie remarcat că și aici alegerea jocului „Bucuros să fiu de ajutor" anulează o parte din imaginea negativă, dat fiind că există atât de multe alte moduri foarte neplăcute de a concura — cum ar fi, de pildă, „Mămica este mai bolnavă decât tăticul" sau „De ce-1 iubești mai mult pe el decât pe mine?".

4. ÎNȚELEPTUL MODEST

Teza. Acesta este mai degrabă un scenariu de viață decât un joc, dar are anumite aspecte specifice jocurilor. Un om bine educat și elevat învață cât poate de mult despre tot felul de lucruri în afara propriei sale meserii. La vârsta pensionării, părăsește metropola unde ocupa un post de răspundere și se mută într-un mic oraș.

Acolo, oamenii află curând că se pot duce la el în orice problemă — de la un zgomot la motor până la o rudă senilă — și că el îi va ajuta dacă poate, iar dacă nu, îi va trimite la altcineva calificat. Astfel, curând își găsește locul său în noul mediu, cel de „înțelept modest“, care nu are pretenții, dar e întotdeauna dispus să asculte, în forma sa cea mai bună, este jucat de oameni care și-au dat osteneala să meargă la un psihiatru pentru a-și examina motivațiile și pentru a învăța ce greșeli să evite înainte să-și asume acest rol.

5. VOR FI BUCUROȘI CĂ M-AU CUNOSCUT

Teza. Aceasta este o variantă mai valoroasă a lui „Le arăt eu lor“. Există două forme ale jocului „Le arăt eu lor“. în forma distructivă, Albul „le arată el lor“ făcându-le rău. Astfel, se pune singur pe o poziție superioară, nu pentru prestigiu sau avantaje materiale, ci pentru că astfel are puterea de a-și manifesta dușmănia. în forma constructivă, Albul muncește din greu și face toate eforturile pentru a câștiga prestigiu, dar nu de dragul valorii măiestriei sau realizărilor sale oneste (deși acestea pot juca un rol secundar), nici pentru a le face rău în mod direct dușmanilor săi, ci

pentru ca aceștia să ajungă să fie roși de invidie și să regrete că nu s-au purtat mai bine cu el.

în „Vor fi bucuroși că m-au cunoscut“, Albul nu lucrează în detrimentul, ci în interesul foștilor săi asociați. El vrea să le arate că au avut dreptate să-l trateze cu prietenie și respect și să le demonstreze, spre satisfacția lor, că au gândit corect. Pentru a-și asigura victoria în acest joc, mijloacele și scopurile sale trebuie să fie onorabile, în asta constând superioritatea acestui joc față de „Le arăt eu lor“. Atât „Le arăt eu lor“, cât și „Vor fi bucuroși că m-au cunoscut“ pot fi doar beneficii secundare ale succesului, și nu jocuri. Ele devin jocuri când Albul este mai interesat de efectele asupra dușmanilor sau prietenilor săi decât de succes în sine.

PARTEA A-III-A

DINCOLO DE JOCURI

13

SEMNIFICAȚIA JOCURILOR

1. Jocurile sunt transmise din generație în generație. Jocul preferat al oricărui individ poate fi găsit în trecut, la părinții și bunicii lui, și în viitor, la copiii lui; aceștia, la rândul lor, în lipsa unei intervenții de succes, îl vor transmite mai departe nepoților lor. Astfel, analiza jocurilor are loc într-o imensă matrice istorică, a cărei întindere demonstrabilă în trecut merge până la 100 de ani și care este proiectată în viitor, cu siguranță, pentru cel puțin 50 de ani. întreruperea acestui lanț ce implică cinci sau mai multe generații poate avea efecte în progresie geometrică. Există mulți indivizi în viață care au peste 200 de descendenți. Jocurile pot fi diluate sau alterate de la o generație la alta, dar pare să existe o tendință puternică de a alege ca viitori parteneri mai ales oameni care practică jocuri din aceeași familie, dacă nu chiar de același gen. Aceasta este semnificația istorică a jocurilor.

2. „Creșterea“ copiilor înseamnă în primul rând a-i învăța ce jocuri să joace. Culturile diferite și clasele sociale diferite preferă tipuri diferite de jocuri, iar

diferitele triburi și familii preferă diferite variante ale acestora. Aceasta este semnificația culturală a jocurilor.

3. Jocurile se află undeva între discuțiile pentru trecerea timpului și intimitate. Discuțiile pentru trecerea timpului devin plictisitoare prin repetiție, ca și petrecerile promoționale. Intimitatea necesită o prudență sporită și înseamnă lucruri diferite pentru Părinte, Adult și Copil. Societatea nu vede cu ochi buni franchețea directă decât în cadru privat; bunul-simț știe că abuzul poate apărea oricând; iar Copilul se teme de ea din cauza dezvăluirilor pe care le implică. Prin urmare, pentru a scăpa de plictiseala discuțiilor pentru trecerea timpului fără să se expună pericolelor intimității, majoritatea oamenilor aleg, ca un compromis, practicarea jocurilor, când sunt disponibile, iar acestea umplu cea mai mare parte a orelor, mult mai interesante, de interacțiune socială. Aceasta este semnificația socială a jocurilor.

4. Oamenii își aleg ca prieteni, asociați și parteneri intimi persoane care joacă aceleași jocuri. Prin urmare, „oricine este cineva“ într-un anumit cerc social (aristocrație, bandă juvenilă, club social, campus universitar etc.) se comportă într-un mod care poate părea complet străin membrilor unui cerc social diferit. Invers, orice membru al unui cerc social care-și schimbă jocurile tinde să fie exclus, dar va constata că este bine venit într-un alt cerc social. Aceasta este semnificația personală a jocurilor.

NOTĂ

Cititorul ar trebui să fie de acum capabil să facă diferența între analiza matematică a jocurilor și cea tranzacțională.
Analiza matematică a jocurilor postulează jucători care sunt pur raționali. Analiza tranzacțională se ocupă de jocuri care sunt neraționale sau chiar iraționale și, ca atare, mai reale.

14

JUCĂTORII

Multe jocuri sunt jucate cel mai intens de către cei cu tulburări psihice; vorbind la modul general, cu cât tulburarea este mai gravă, cu atât joacă mai dur. Totuși este foarte curios că unii schizofrenici par să refuze jocurile și cer franchețe încă de la început. în viața de zi cu zi, jocurile sunt practicate cu cea mai mare convingere de două categorii de oameni: Bosumflații și Rigizii sau încuiații.

Bosumflatul este un bărbat furios pe mama lui. în urma investigațiilor reiese că este furios pe ea încă din copilăria mică. Adesea, Copilul din el are motive întemeiate să fie furios: poate că ea l-a „părăsit“ într-o perioadă critică a copilăriei lui, îmbolnăvindu-se și plecând la spital, sau poate că i-a făcut prea mulți frați. Uneori se poate să-l fi părăsit deliberat — poate că l-a trimis la internat, ca să se poată recăsători. în orice caz, de atunci s-a bosumflat. Nu-i plac femeile, deși poate fi un Don Jüan. Dat fiind că bosumflarea este inițial deliberată, decizia de a se bosumfla poate fi anulată în orice perioadă a vieții, la fel cum se poate întâmpla acest

lucru în copilărie atunci când vine momentul cinei. Condițiile pentru anularea acestei decizii sunt aceleași pentru adultul Bosumflat, ca și pentru băiețel. El trebuie să-și poată salva onoarea și trebuie să i se ofere ceva de valoare în schimbul privilegiului de a fi bosumflat. Uneori, jocului „Psihiatria“, care altfel ar putea dura câțiva ani, i se poate pune capăt prin anularea deciziei de a se bosumfla. Acest lucru necesită o pregătire atentă a pacientului, găsirea momentului potrivit și a abordării adecvate. Stângăcia sau presiunea din partea terapeutului va avea rezultate la fel de proaste ca în relația cu un băiețel bosumflat; pe termen lung, pacientul i-o va

plăti terapeutului pentru neîndemânarea lui, la fel cum băiețelul le-o va plăti, în cele din urmă, părinților săi nepricepuți.

Mutatis mutandis, situația este la fel și în cazul femeilor bosumflate, dacă sunt furioase pe tată.

„Piciorul de lemn“ jucat de ele („La ce te aștepți de la o femeie care a avut un asemenea tată?“) trebuie să fie abordat cu și mai multă diplomație de către un terapeut bărbat. Altfel el riscă să fie aruncat în coșul de gunoi al „bărbaților care sunt ca tata“.

Toți avem ceva de Rigid în noi, dar scopul analizei jocurilor este să mențină acest aspect la un nivel minim. Un Rigid este o persoană hipersensibilă la influențele Parentale. Ca atare, procesarea informațiilor de către Adultul său și spontaneitatea Copilului său vor fi bruiate în momentele cruciale, rezultând un comportament neîndemânatic sau neadecvat. în cazurile extreme, Rigidul se îmbină cu Lingușitorul, Fandositul și Insistentul. Rigidul nu trebuie confundat cu schizofrenicul rătăcit, care are un Părinte complet nefuncțional și un Adult foarte puțin funcțional, astfel încât trebuie să facă față lumii doar în starea eului de

Copil confuz. Este interesant că, în folosirea obișnuită a limbajului, „rigid“ este un epitet aplicat bărbaților sau, în cazuri rare, femeilor cu trăsături masculine.

Un Pedant este mai mult un încuiat decât un Rigid; „Pedant(ă)“ este un termen rezervat de obicei femeilor, dar uneori este folosit și pentru bărbații cu unele tendințe feminine.

15

UN EXEMPLU TIPIC

Să luăm în considerare următorul schimb dintre o pacientă (P) și un terapeut (T):

P.: „Am un proiect nou — să fiu punctuală.“

T.: „Voi încerca să cooperez.“

P.: „Nu-mi pasă de tine. O fac pentru mine... Ghici ce notă am luat la examenul de istorie!“

T.: „Nouă.“

P.: „Cum de ai știut?“

T.: „Fiindcă te temi să iei zece."

P.: „Da, o făcusem de zece, dar mi-am revăzut

lucrarea și am tăiat trei răspunsuri corecte, înlocuindu-le cu trei greșite."

T.: „îmi place discuția asta. Nu e rigidă."

P.: „Știi, aseară mă gândeam cât am progresat. Mi-am

dat seama că acum mai sunt Rigidă doar 17%."

T.: „în dimineața asta ești 0% până acum, deci ai

dreptul la o reducere de 34% la runda viitoare."

P.: „Totul a început acum șase luni. Atunci m-am uitat

la cafetiera mea și am văzut-o cu adevărat pentru prima oară. Iar acum este cu totul altfel când aud păsările

cântând, când mă uit la oameni și ei chiar sunt acolo cu adevărat, dar cel mai grozav este că eu sunt acolo cu adevărat. Și nu sunt doar acolo; în clipa asta sunt aici. Ieri eram într-o galerie de artă și priveam un tablou.

Un bărbat s-a apropiat și mi-a spus: «Gauguin e foarte frumos, nu-i așa?» Așa că i-am răspuns: «Și mie îmi place de tine». Apoi am ieșit împreună la un pahar și e un tip foarte de treabă."

Această discuție este prezentată drept o conversație nerigidă, lipsită de jocuri, între doi Adulți autonomi, cu următoarele adnotări:

„Am un proiect nou — să fiu punctuală." Acest anunț a fost făcut după punerea lui în practică. Pacienta întârzia aproape întotdeauna. De data asta n-o făcuse. Dacă punctualitatea ar fi fost o dispoziție, un act de „voință", o impunere a Părintelui asupra Copilului, făcută doar pentru a fi încălcată, atunci ar fî fost anunțată înaintea punerii ei în practică: „Asta este ultima dată când mai întârzii". Asta ar fi fost o încercare de inițiere a unui joc. Anunțul pacientei n-a fost așa ceva. A fost o decizie a Adultului, un proiect, nu o dispoziție. Pacienta a continuat să fie punctuală.

„Voi încerca să cooperez." Aceasta n-a fost o afirmație „suportivă" și nici prima mutare într-un nou joc „încerc doar să te ajut". Ședința pacientei venea după pauza de cafea a terapeutului. Și cum ea întârzia de regulă, el își făcuse obiceiul să nu se grăbească și să vină și el mai târziu. Când ea a făcut acea declarație, el și-a dat seama că vorbește serios, așa că a făcut și el o declarație. Tranzacția a fost un contract din Adult pe care l-au respectat amândoi, și nu o tachinare din Copil a unei figuri Parentale care, datorită poziției sale, s-a simțit obligat să fie un „tătic bun" și să spună că va coopera.

„Nu-mi pasă de tine.“ Această afirmație subliniază faptul că punctualitatea ei este o decizie, și nu o dispoziție care să fie exploatată ca parte a unui joc de pseudoadaptare.

„Ghici ce notă am luat.“ Aceasta este o discuție pentru trecerea timpului de care erau conștienți amândoi și pe care s-au simțit liberi să și-o permită. N-a fost nevoie ca el să-i demonstreze ce atent este spunându-i că era o discuție pentru trecerea timpului, lucru pe care ea îl știa deja, și n-a fost nevoie ca ea să se abțină s-o joace doar pentru că se numea „discuție pentru trecerea timpului“.

„Nota nouă.“ Terapeutul a considerat că, în cazul ei, aceasta era singura notă posibilă și că nu exista niciun motiv pentru care să nu-i spună asta. Falsa modestie sau teama de a greși l-ar fi putut determina să pretindă că nu știe.

„Cum de ai știut?“ Aceasta a fost o întrebare din Adult, nu un joc „Vai, ești minunat“, și merita un răspuns pertinent.

„Da, o făcusem de zece.“ Acesta a fost adevăratul examen. Pacienta nu s-a bosumflat făcând raționalizări sau invocând scuze, ci și-a confruntat deschis Copilul.

„îmi place discuția asta.“ Această remarcă ușor amuzată și următoarele similare erau expresii ale respectului reciproc din Adult, amestecat puțin, poate, cu o mică discuție pentru trecerea timpului Părinte-Copil, care, din nou, a fost opțională pentru ambii și de care erau amândoi conștienți.

„Am văzut-o cu adevărat pentru prima oară.“ Acum are dreptul la propriul său tip de conștientizare și nu mai este obligată să vadă cafetierele și oamenii așa cum o învățaseră părinții ei.

„în clipa asta sunt aici.“ Nu mai trăiește în trecut sau în viitor, dar le poate aduce în discuție, pe scurt, dacă acest lucru este util.

„I-am răspuns: «Și mie îmi place de tine».“ Nu este obligată să piardă timp jucând „Galeria de artă“ cu un nou-venit, deși ar fi putut dacă ar fi vrut.

Terapeutul, la rândul său, nu se simte obligat să joace „Psihiatria“. Au existat mai multe ocazii în care putea deschide subiectul apărărilor, transferului și interpretării simbolice, dar a fost capabil să le lase să treacă fără să simtă nicio anxietate. Merita totuși să afle ce răspunsuri a modificat ea în lucrarea de examen, în vederea unor discuții viitoare. Din păcate în restul timpului ședinței, cele 17% din Rigid rămase în pacientă și cele 18% rămase în terapeut au apărut din când în când. Pe scurt, conversația descrisă constituie o activitate asezonată cu oarecare discuții pentru trecerea timpului.

AUTONOMIA

Atingerea autonomiei se manifestă prin eliberarea sau recuperarea a trei capacități: conștientizarea, spontaneitatea și intimitatea.

Conștientizarea este capacitatea de a vedea o cafetieră și de a auzi cântecul păsărilor în felul tău propriu, nu în felul în care ai fost învățat. Se poate presupune, în mod întemeiat, că văzul și auzul sunt diferite la copii față de adulți' și că acestea sunt mai degrabă estetice decât intelectuale în primii ani de viață. Un băiețel vede și aude păsările cu încântare. Apoi vine „bunul tată“, care simte că ar trebui să-și „împărtășească“ experiența și să-și ajute fiul să se „dezvolte“. îi spune: „Aceea este o gaiță, iar aceasta e o vrabie“. Din momentul în care băiețelul este preocupat să priceapă care e gaiță și care e vrabie, el nu mai poate vedea sau asculta păsările. El trebuie să le vadă sau să le audă în felul în care vrea tatăl lui. Tatăl are și el motive întemeiate, întrucât foarte puțini oameni își

permit să treacă prin viață doar ascultând cântecul păsărilor, și cu cât băiețelul își începe

' Berne, E., „Primai Images & Primal Judgment“, Psychiatric Quarterly,

29: 634-658,1955.

„educația“ mai repede, cu atât este mai bine. Poate va deveni omitolog când va crește. Câțiva oameni mai pot vedea și auzi totuși ca în copilărie. Dar majoritatea membrilor rasei umane și-au pierdut capacitatea de a fi pictori, poeți sau muzicieni și nu mai au opțiunea de a vedea și auzi în mod direct nici chiar dacă își pot permite acest lucru; ei trebuie să le obțină la mâna a doua. Recuperarea acestei capacități este numită aici „conștientizare“. Conștientizarea fiziologică înseamnă o percepție eidetică însoțită de reprezentări eidetice*. Poate că există, cel puțin la anumiți indivizi, o percepție eidetică și la nivelul gustului, mirosului și chinesteziei, ceea ce-i face să fie artiștii noștri în aceste domenii: maeștri bucătari, parfumieri și dansatori, a căror eternă problemă este găsirea unui public capabil să le aprecieze produsele.

Condiția conștientizării este să trăiești în aici și acum, nu în altă parte, nu în trecut, nu în viitor. O bună ilustrare din viața americană este șofatul grăbit dimineața spre serviciu. întrebarea-cheie este: „Unde e mintea când corpul se află aici?“ Și există trei cazuri obișnuite.

1. Omul a cărui principală preocupare este să ajungă la timp se află cel mai departe cu mintea sa. Corpul îi este în fața volanului, mintea îi este la ușa biroului, iar el este orb la tot ce-1 înconjoară în mod imediat, cu excepția obstacolelor care împiedică momentul în care somaticul îi va ajunge din urmă psihicul. Acesta este Rigidul, a cărui principală preocupare este ce părere va avea șeful despre el. Dacă este în întârziere, se va chinui să ajungă, chiar cu răsuflarea tăiată. Copilul adaptat este la comandă și jocul lui este „Uite cât de mult am încercat“. în timp ce șofează, este lipsit aproape complet de autonomie, iar ca ființă umană, în esență este mai

Jaensch, E.R., Eidetic Imagery, Harcourt, Brace & Company, New

York, 1930.

degrabă mort decât viu. Este foarte posibil ca această situație să favorizeze cel mai mult apariția hipertensiunii sau a unei boli coronariene.

2. Bosumflatul, pe de altă parte, nu este preocupat atât de punctualitate, cât de găsirea unor scuze pentru întârziere. Penele de cauciuc, semafoarele prost sincronizate și neatenția sau stupizenia celorlalți șoferi intră foarte bine în schema lui și, în secret, sunt întâmpinate cu bucurie sub forma contribuțiilor la jocul său de Copil rebel sau Părinte îndreptățit „Uite ce m-au împins să fac“. Și el este orb la tot ceea ce-1 înconjoară, cu excepția acelor lucruri care se înscriu în jocul său, dar mintea lui este departe, în căutarea neajunsurilor și a nedreptăților.

3. Mai puțin obișnuit este „șoferul natural“, pentru care șofatul este o îngemănare între știință și artă. Când se strecoară cu rapiditate și măiestrie prin trafic, el este una cu vehiculul său. Și el e orb la tot ce-1 înconjoară, în afară de ceea îi dă prilejul să-și arate măiestria, care este totodată și răsplata sa, dar el este foarte conștient de sine și de mașina pe care o controlează atât de bine și, în această măsură, este viu. Formal, acest tip de a șofa este un mod Adult de petrecere a timpului, din care Copilul și Părintele său pot obține și ei satisfacții.

4. Al patrulea caz este persoana conștientă, care nu se va grăbi deoarece trăiește în momentul prezent, în mediul său de aici: cerul și arborii, precum și senzația de mișcare. A se grăbi înseamnă să neglijeze acest mediu și să fie conștient doar de ceva încă nevăzut de pe drum sau doar de obstacole, ori numai de propria persoană. Un chinez tocmai intra la metrou când colegul lui caucazian i-a spus că ar putea scurta drumul cu 20 de minute dacă ar lua un tren expres, ceea ce au și făcut. După ce au coborât

în Central Park, spre surprinderea colegului său, chinezul s-a așezat pe o bancă. El a

explicat: „Am câștigat 20 de minute, așa că ne putem permite să stăm tot acest timp aici și să ne bucurăm de ceea ce ne înconjoară“.

Persoana conștientă este vie pentru că știe ce simte, când și unde se află. Știe că după ce va muri arborii vor fi tot acolo, însă ea nu-i va mai putea privi din nou, așa încât vrea să-i privească acum, cât mai profund posibil.

Spontaneitatea înseamnă opțiune, libertatea de a-ți alege și exprima emoțiile din sortimentele disponibile (emoții ale Părintelui, emoții ale Adultului și emoțiile Copilului). înseamnă eliberarea de compulsia de a intra în jocuri și de a avea doar emoțiile pe care ai fost învățat să le ai.

Intimitatea înseamnă franchețea spontană, lipsită de jocuri, a unei persoane conștiente, înseamnă eliberarea Copilului necorupt, receptiv eidetic, în toată candoarea lui de a trăi în aici și acum. Se poate dovedi experimental* că percepția eidetică trezește afecțiunea și că franchețea mobilizează emoții pozitive, astfel încât poate exista chiar și o „intimitate unilaterală“ — fenomen bine cunoscut, deși nu sub acest nume, seducătorilor de meserie, care sunt capabili să-și subjuge partenerii fără ca ei înșiși să se implice. Ei fac acest lucru încurajând cealaltă persoană să-i privească direct și să le vorbească în mod liber, în timp ce seducătorul sau seducătoarea oferă o falsă reciprocitate extrem de bine controlată.

Aceste experimente sunt încă în stadiul de pilot în cadrul Seminarelor de Psihiatrie Socială din San Francisco. Utilizarea experimentală eficace a analizei tranzacționale necesită instruire specială și experiență, la fel ca utilizarea eficace a cromatografiei sau spec-trofotometriei în infraroșu. Diferențierea între un joc și o discuție pentru trecerea timpului nu este mai ușoară decât diferențierea între o stea și o planetă. Vezi Beme, E., „The Intimacy

Experiment“, Transactional Analysis Bulletin, 3:113,1964. „More About Intimacy“. Ibid, 3:125,1964.

Pentru că intimitatea este în esență o funcție a Copilului liber (cu toate că este exprimată într-o matrice de interrelaționări psihologice și sociale), ea tinde să iasă bine dacă nu este perturbată prin intervenția jocurilor. De obicei, ceea ce o strică este adaptarea la influențele Parentale, iar aceasta, din nefericire, este universală. însă la început, până să fie corupți, majoritatea copiilor par să fie iubitori*, aceasta fiind natura esențială a intimității, după cum s-a dovedit experimental.

Unii copii sunt corupți sau înfometați foarte devreme (datorită marasmului sau unor tipuri de colici) și nu au niciodată șansa să-și exerseze această capacitate.

OBȚINEREA AUTONOMIEI

în mod deliberat sau inconștient, părinții își învață copiii de la naștere cum să se comporte, cum să gândească, să simtă și să perceapă. Eliberarea de aceste influențe nu este ușoară, de vreme ce ele sunt adânc înrădăcinate și sunt necesare supraviețuirii biologice și sociale în timpul primelor două sau trei decenii de viață într-adevăr, o asemenea eliberare este posibilă doar datorită faptului că individul își începe viața într-o stare de autonomie, adică este capabil de conștientizare, spontaneitate și intimitate, și are o oarecare libertate de alegere în privința părților din învățăturile parentale pe care le va accepta. în anumite momente, la începutul vieții, el decide cum se va adapta acestor învățături. Această adaptare poate fi modificată datorită faptului că ea constă într-o serie de decizii, iar deciziile sunt reversibile în circumstanțe favorabile.

Prin urmare, obținerea autonomiei constă în respingerea tuturor inadecvărilor discutate în capitolele 13,14 și 15. Iar o asemenea respingere nu este niciodată definitivă: există o luptă continuă împotriva afundării înapoi în vechile obiceiuri.

Mai întâi, după cum spuneam și în capitolul 13, individul trebuie să se elibereze de sub greutatea unei întregi tradiții istorice familiale sau tribale, ca în cazul sătenilor lui Margaret Mead din Noua Guinee*, apoi trebuie să se debaraseze de influența mediului cultural, social și parental individual. Același lucru trebuie să facă și cu cerințele societății contemporane în general și, în cele din urmă, trebuie să sacrifice, parțial sau în întregime, beneficiile care derivă din cercul social imediat. După aceea, trebuie să renunțe la toate răsfățurile și recompensele facile conferite de starea de Bosumflat sau Rigid descrise în capitolul 14. După acest lucru, individul trebuie să obțină control personal și social, astfel încât toate

categoriile de comportamente descrise în anexă, în afaiă de vise poate, să devină alegeri libere, supuse doar voinței sale. Astfel, el va fi pregătit pentru relații lipsite de jocuri precum cele ilustrate în exemplul din capitolul 15. în acest punct, el poate fi capabil să-și dezvolte capacitatea de a fi autonom. în esență, toată această pregătire constă în obținerea unui divorț amiabil de propriii părinți (și de influențele Parentale), astfel încât aceștia să poată fi vizitați cu plăcere din când în când, fără a mai fi însă dominanți.

' Mead, M., New Ways of Old, William Morrow & Company, New York, 1956.

18

CE URMEAZĂ DUPĂ JOCURI?

Imaginea sumbră prezentată în partea I și în partea a II-a din această carte, în care viața umană este în principal un proces de umplere a timpului în așteptarea morții sau a lui Moș Crăciun, cu foarte puține opțiuni — dacă există vreuna — de alegere a obiectului tranzacțiilor de pe durata acestei așteptări îndelungate, este un loc comun, dar nu și un răspuns definitiv. Pentru anumiți oameni norocoși, există ceva care transcende clasificarea comportamentelor — iar acest lucru este conștientizarea; mai există ceva care se ridică deasupra programării trecutului — și acest lucru este spontaneitatea; și mai e ceva care oferă satisfacții mai mari decât jocurile — și anume intimitatea. Dar toate trei pot fi înfricoșătoare și chiar periculoase pentru cineva nepregătit. Poate că unei asemenea persoane îi este mai bine așa cum e acum, căutând soluții în tehnicile populare de acțiune socială, cum ar fi „convivialitatea“. Acest lucru poate însemna că nu există nicio speranță pentru specia umană ca întreg, dar există speranță pentru unii dintre membrii săi.

JOCURILE NOASTRE DE TOATE ZILELE

ANEXĂ

CLASIFICAREA COMPORTAMENTELOR

în orice clipă, ființa umană este angajată într-unul sau mai multe comportamente din următoarele clase:

Clasa I. Programat intern (arheopsihic). Comportament autist. Ordin: (a) Vise. (b) Fantasme.	
Familii: i	i. Fantasme externe (împlinirea dorințelor).
i	ii. Tranzacții autiste, Neadaptat.
i (c) Amnezii.	iii. Tranzacții autiste, Adaptat (cu programare neopsihică).

(d) Comportament delirant.

(e) Acțiuni involuntare.

Familii: i. Ticuri.

ii. Maniérisme.

iii. Parapraxii.

(f) Altele.

Clasa a II-a. Programat probabilistic (neopsihic). Comportament testat în realitate.

Ordin: (a) Activități. Familii:

(b) Proceduri. Familii:

i. Profesii, schimburi comerciale etc.

ii. Sporturi, hobby-uri etc.

i. Procesarea informațiilor.

ii. Tehnici.

(c) Altele.

Clasa a III-a. Programat social (parțial exteropsihic). Comportament social.

Ordin: (a) Ritualuri și ceremonii.

(b) Discuții pentru trecerea timpului.

(c) Operații și manevre.

(d) Jocuri.

Subordin: A. Jocuri profesionale (tranzacții unghiulare).

B. Jocuri sociale (tranzacții duble).

(e) Intimitate.

în această schemă, jocurile sociale discutate mai înainte ar fi clasificate în felul următor: Clasa a III-a. Programate social; Ordin: (d) Jocuri; Subordin:

B. Jocuri sociale.

Intimitatea, „capătul de linie“, este ultima ramură din clasificare și face parte din viața fără jocuri.

Cititorul are toată libertatea să critice (dar nu să scuipe sau să batjocorească) clasificarea de mai sus. Este inclusă aici nu pentru că autorul este îndrăgostit de ea, ci pentru că este mai funcțională, mai realistă și mai practică decât alte sisteme folosite acum, și poate fi utilă celor cărora le plac taxonomiile sau au nevoie de ele.

COMENTARIU

Următoarea recenzie, făcută de Kurt Vonnegut Jr. cărții Jocurile noastre de toate zilele, a apărut în numărul din 11 iunie 1965 al revistei Life.

Numele acestui joc este „Scandalul“: „Tatăl vine acasă de la muncă și îi găsește ceva de reproșat fiicei, care îi răspunde necuviincios; sau fiica poate face prima mutare, fiind necuviincioasă cu el, lucru pe care tatăl i-1 reproșează. Amândoi ridică vocea și cearta se intensifică. Rezultatul depinde de cel care a inițiat jocul. Există trei posibilități: (a) tatăl se retrage în dormitorul lui și trântește ușa; (b) fiica se retrage în dormitorul ei și trântește ușa; (c) amândoi se retrag în dormitoarele lor și trântesc ușile. în orice caz, finalul jocului «Scandalul» este marcat de trântirea ușilor. «Scandalul» oferă o soluție neplăcută, dar eficace la problemele sexuale care apar în anumite familii între tați și fiicele lor adolescente. Adesea, cei doi pot locui în aceeași casă doar dacă sunt furioși unul pe celălalt, iar trântirea ușilor subliniază pentru amândoi faptul că au dormitoare separate“.

Astfel scrie dr. Eric Berne, un psihanalist de 50 de ani din San Francisco, într-un volum științific subțire intitulat Jocurile noastre de toate zilele. Dr. Beme, ale cărui reviste preferate sunt Science și Mad, iar în materie de cărți preferă romanul de aventuri al lui J.B. Fraser The Kuzzilbash și povestirile umoristice ale lui S.J. Perelman din Dawn Ginsbergh's Revenge, a vizitat instituții de boli mintale din 30 de țări, plătindu-și drumul cu bani câștigați la poker. Cartea sa Jocurile noastre de toate zilele a intrat la tipar în august anul trecut, într-un prim tiraj precaut de 3 000 de exemplare.

De atunci, s-au vândut 41 000 de exemplare și acest lucru nu este de mirare. Cartea este un catalog strălucit, amuzant și clar al teatrului psihologic pe care ființele umane îl joacă la nesfârșit. Când cineva creează o agitație socială obișnuită pentru a obține o ușurare sau o satisfacție ascunsă, dr. Beme spune că este vorba despre un joc.

în mutarea de deschidere a jocului „încearcă să recuperezi“, de pildă, un jucător acumulează o datorie mare, pe care nu se grăbește deloc s-o plătească, (întâmplător, acesta este un joc despre care autorul spune că este învățat, de obicei, de către copii de la părinții lor.) Mutările de mijloc sunt amenințările și urmăririle ușor comice, care datornicilor li se par delicioase. Finalul, în care creditorul fie își recuperează datoria, fie renunță, conduce adesea la o nouă rundă a unui alt joc, cum ar fi „Acum te-am prins, ticălosule!“ sau „De ce mi se întâmplă întotdeauna mie?“

Dr. Beme creionează 101 jocuri în 186 de pagini, ceea ce-1 face, într-adevăr, la fel de eficient ca Hoyle.

O asemenea economie este posibilă pentru că toate temele sunt trist, dulce sau crud de familiare și pentru că doctorul le dă nume

foarte plastice, care spun aproape totul: „Dă-mi un șut“, „Dacă n-ai fi fost tu“,

„încerc doar să te ajut“, „Ești neobișnuit de receptivă“, „Piciorul de lemn“, „Neîndemânaticul“, „Să-l fraierim pe Joey“. El îi aduce un cald omagiu lui Stephen Potter (Gamemanship, Lifemanship etc.), ca pionier în domeniu. Dar lasă deoparte mofturile din genul lui Potter, cerând ca jocurile să fie tratate cu respectul datorat, să zicem, unei bombe cu ceas pe cale să se declanșeze. Căci unele se pot sfârși prin divorț, omor sau sinucidere.

Această carte este importantă — dacă nu pentru specialiști, atunci pentru oamenii obișnuiți, care au o nevoie chinuitoare de indicii simple pentru a înțelege ce se întâmplă cu adevărat. Ea infirmă totodată ideea falsă că un romancier sau dramaturg, datorită intuiției sale magice, poate să dezvăluie mai multe despre viață decât ar putea s-o facă vreodată un medic. Bunul doctor, vrând doar să-și adauge propriile observații artei de a vindeca, a oferit câteva rânduri pe care exegeții nu le vor epuiza în următorii 10 000 de ani.

O carte atât de inteligentă despre jocuri ca aceasta n-ar fi putut fi scrisă de cineva care să nu fie un jucăuș incorigibil, așa că și părțile de teorie sună ușor ludic.

Dar să ne uităm la diagrama simplă a întâlnirii dintre două persoane pe care ne-o dă doctorul. Orice persoană matură, spune el, are trei părți în personalitatea lui: o parte de copil, o parte adultă și o parte ce-i imită pe părinți. în orice moment, persoana poate răspunde ca Părinte (P), ca Adult (A) și ca un Copil (C).

Există nouă combinații diferite (P-P, P-A, P-C etc.) în care cei doi pot comunica, dintre care unele sunt plăcute, altele înnebunitoare, unele utile, iar altele nu. Doctorul nu recomandă o relație A-A tot timpul. Fiecare dintre cele nouă combinații este utilă în anumite situații. C-C este potrivită în dragoste. Este prea simplificat? Cu siguranță, dar nu este reconfortant după toate chestiile alea despre Oedip?

Descrierile jocurilor nu constituie grosul cărții și nici măcar partea ei cea mai importantă. Bănuiesc că majoritatea oamenilor citesc întâi jocurile, sărind peste partea teoretică pe care dr. Beme o construiește cu atenție înaintea lor. Fără îndoială că jocurile vând această carte, pentru că ele au ciudatul farmec de tip „Uite-o pe mătușa Louise!“ din benzile desenate de Abner Dean. însă după aceea descoperi partea plină de sevă de la început, iar cartea își dublează valoarea.

Kurt Vonnegut este unul dintre cei mai populari scriitori ai Americii. Printre numeroasele sale cărți se numără Abatorul cinci, Micul dejun al campionilor, Pianul mecanic, Galapagos și Cutremur de timp.